BLI MED I VÅR UTROLIGE VERVEKAMPANJE!

amiga FORUM

Nummer 2/1994
Kr. 39,- inkl. mva
(uten diskett).

Bli med til fraktalenes verden!

Reportasje fra The Party III

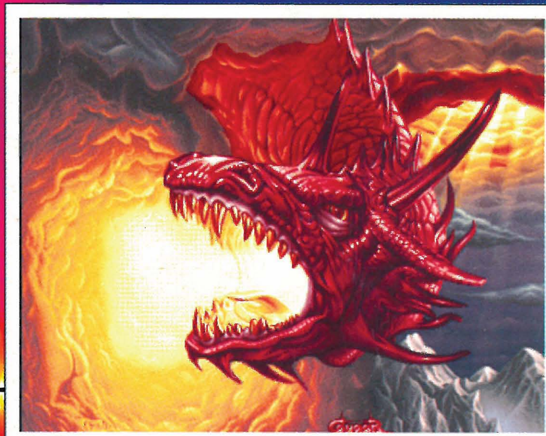
Video & Scala

Mange spilltester

Vi tester 10 mus til Amiga!



Goblins 3 - se side 26

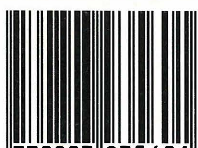


Vinnerbildet fra The Party III



Videoredigering med Scala!





PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS HAR GODE KORT PÅ HÅNDEN!

Er du på jakt etter DET BESTE til din Amiga, er jakten over nå! Fastlane Z3 er en lynrask FAST SCSI-II harddiskkontroller for Amiga 4000, med plass til 256MB RAM. Blizzard 1220 og 1230 er to akseleratorkort for Amiga 1200.

Z3 FASTLANE



- Rask SCSI-II FAST harddiskkontroller
- 32-bits Zorro3 interface med full DMA
- SCSI-bus kan lese opp til 10MB/sek.
- Kan utbygges til 256MB minne ved hjelp av standard 30-pins SIMM-brikker.
- Ekstern 50-pins Centronics SCSI-port.
- 100% kompatibel med alle vanlige SCSI, SCSI-II og FAST SCSI-II harddisker.
- Perfekt for krevende systemer som krever stor kapasitet og høy hastighet, som f.eks. billedbehandling, animasjon, digital video og desktop publishing.
- To års garanti

BLIZZARD

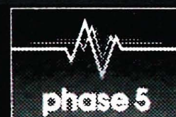
NYHET!

Blizzard 1220

- Akselerator for Amiga 1200, med 28MHz 68020-prosessor
- 4MB 32-bits FAST RAM som kan utvides til 8MB med en egen modul.
- Sokkel for 68881/68882 matteprosessor opp til 40MHz (PLCC).
- Utstyrt med klokke
- To års garanti

Blizzard 1230

- Akseleratorkort for Amiga 1200, med 40MHz 68EC030-prosessor.
- Sokkel for 68882 matteprosessor opp til 50MHz (både PLCC og PGA)
- Utbyggbart til 64MB 32-bits FAST RAM ved hjelp av standard 72-pins SIMM-brikker. Det er 2 SIMM-sokler på kortet.
- Utstyrt med klokke
- Tilkoblingsmulighet for en FAST SCSI-II harddiskkontroller (opptil 10MB/sek).
- 2 års garanti!



DIGITAL PRODUCTS

Selges av forhandlere over hele landet!

Netto Norge

Norsk importør:
Netto Norge a.s
Postboks 3034 Mariero
4004 STAVANGER
Tlf. 51580770, Fax 51580669

Innhold

AmigaForum februar 1994

Nyheter og reportasjer

Tester

Spill-magasinet Happy Hour!

Tips & Triks m.m.



Nissen på flyttelasset

Alle har vel hørt visa om mannen som ville fra nissen flytte, men reisen ble ham til ingen nytte. For nissen flyttet med på lasset, og nå er Commodore-kontoret i Norge blitt til en slik nisse. I løpet av fjoråret ble det fleste av de som jobbet hos Commodore i Brobekkveien i Oslo sagt opp, og de som ikke ble sagt opp sluttet av egen vilje. Samtidig ble en rekke funksjoner flyttet til Commodore Skandinavia i Danmark. I et par måneder har de siste to sjelene i Commodore Norge, Kjell Magne Edvardsen og Lise Grøndahl, holdt til i Waldemar Thranesgt. 77, vegg i vegg med Scala og Capella.

Men - ting skjer raskt, og den siste utviklingen i saken er at det norske kontoret er nedlagt, og firmaet AddOn as overtar som norsk agent. Den opprinnelige "planen", i den grad dette er planlagt, har vært å ikke ha noe eget kontor i Norge, kun distributører, som f.eks. Batavia og Capella. Så på en måte er ikke dette det verste som kunne skje... men hva vil så dette bety? Hvorfor AddOn? Og hvor kommer nissen inn i bildet?

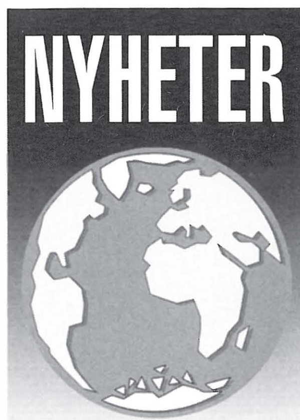
Hvis vi banker på hos AddOn, treffer vi en rekke kjente fjes. Tom Jahr jobbet som administrerende direktør hos Commodore til oktober i fjor. Han er trolig den som har "orget" mest for å få til dette. Bak en annen dør finner vi Eirik Vadseth, også eks-Commodore-ansatt, og jaggu dukker ikke Øyvind Schønemann også fram, enda en gjenganger fra Brobekkveien. Og som ikke dette er nok, har også den alltid smilende Lise Grøndahl tatt veien fra Commodore til AddOn. Halvparten av de som er ansatt i AddOn er altså Commodore-veteraner, og vi får håpe at dette bidrar til at jobben blir gjort.

Men hva *er* nå egentlig jobben til AddOn? Forhandlerene bestiller jo sine varer direkte fra distributørene, som igjen tar seg av utsending og alt det praktiske. AddOn skal koordinere markedsføringen av Amiga i Norge, samt distribuere titler til CD32. La oss bare håpe litt av de pengene de har spart blir brukt til å øke markedsføringsbudsjettene, slik at Amiga-produktene vises litt bedre.

Til slutt vil jeg oppfordre alle til å gjøre det de kan for å verve flere abonnenter! På de siste utgavene har det vært en svikt i annonseinntekter, og det hadde ikke skadet å fått et lite pluss på abonnentsiden. Ikke glem at vi sender deg et spill for hver person du verver. Stå på!

Øyvind Skogvoll
Øyvind Skogvoll
redaktør

Utgiver: AmigaForum AS. Verkstedveien 4B, 8013 Bodø, Norge. Ansvarlig redaktør og daglig leder: Øyvind Skogvoll. Redaksjonssekretær: Bård Pedersen. Redaksjon: AmigaForum AS. Verkstedveien 4B, 8013 BODØ, Norge, Tlf. 755-26170, Fax 755-26115, BBS 755-62764. Redaksjon Happy Hour: Marius Røstad, Postboks 624, 1522 MOSS. Medarbeidere i dette nummer: Torsten Gabrielsen, Atle Røijen, Stig Ove Johnsen, Marius Røstad, Terje Malja, Gard Eriksrud, Bjørn A. Lynne, Christian Mørdre Lay-out: Øyvind Skogvoll. Fotosats: Kristoffersens Trykkeri, Narvik. Repro: Hvarings Grafiske, Narvik. Trykk: Grytting AS. Orkanger. Abonnementspriser: kr. 275,- pr. 6 blad/6 disketter. 495,- for 12 blad/12 disketter. Annonser: Rubrikk kr. 650, 1/4 side kr. 1.575, 1/2 side kr. 2.375, 1/1 side kr. 3.875, 1/2 fargeside kr. 3.575, 1/1 fargeside kr 5.900. Prisene er basert på ferdige originaler, tillegg for utforming. Dette bladet, inklusive all bilderepro og fargeseparasjoner er laget KUN ved hjelp av Amiga-maskiner, som f.eks. Commodore Amiga 1000 (med 110 volts strømforsyning), 1200, 3000 og 4000, Epson GT-8000 fargescanner, VLAB, HP4 laserskriver, samt programvaren Professional Page 3.0, Professional Draw 3.0, Article Editor, Art Department Professional, Deluxe Paint IV, Brilliance, ImageFX v1.5, OpalPaint m.m. Det er IKKE brukt hverken PC eller Mac i noen som helst sammenheng, med til tross for dette er det strengt forbudt å kopiere bladet eller deler av det uten skriftlig avtale med utgiver. Kilde må alltid oppgis. Ellers takker jeg alle som sørget for at familien ble underrettet om at jeg var innelåst på kontoret, slik at alt gikk bra til slutt. Nå gjenstår det bare ett problem: hvis jeg blir nødt til å dra på repetisjonsøvelse i tre uker i mars, blir det ikke noen aprilutgave av AmigaForum. Hva er viktigst - AmigaForum eller Rikets sikkerhet?



Disk-dobler til Amiga

Disk Expander fra Power Computing er et program som skal kunne øke kapasiteten på harddisker og disketter. Det blir hevdet at Disk Expander faktisk er i stand til å fordoble den fysiske kapasiteten på alle diskenheter. Slike typer programmer har lenge vært tilgjengelig til både PC og Macintosh (som f.eks. Stacker), så det var jammen på tide at det har kommet noe lignende til Amiga. For mer informasjon, ta kontakt med Datakompaniet i Trondheim på tlf. 72 555149. *-sh*

Wavetools

Fra Digital Audio Designs kommer Wavetools. Dette er et nytt 16-bits lydkort (Zorro II/III) som passer akselererte Amiga 2000 eller Amiga 3000/4000. Wavetools gir din Amiga lyd som tilsvarer CD-kvalitet. Kortet bruker harddisk for opptak, redigering, miksing og til å avspille lyd med en kvalitet som bare 16-bits teknologi kan tilby. Wavetools bruker det siste innenfor 64X oversampling Sigma-Delta-konverterings teknologi, med en frekvensrespons som strekker seg fra 10Hz til helt opp til 20KHz, og en dynamisk rekkevidde fra 85db. Samplings-frekvensen for Wavetools går fra 19KHz og helt opp til 48KHz. Det hele skal gi en meget bra lydgjengivelse med feit bass og sylskarp diskant. På Wavetools-kortet finnes et par sett stereo phono-plugger som sørger for at en enklest mulig kan koble til en hvilken som helst lydkilde (f.eks. CD-spillere, videomaskiner osv.) Kortet har også støtte for SMPTE tidskode som gir en perfekt synkronisering av lydsekvenser sammen med animasjoner, video-opptak o.l. Programvaren som følger med kortet innbefatter sampling (digitalt opptak), miksing, avspilling og en "waveform editor". Ved digitalt opptak til harddisk, lagres det i standardformatet AIFF. Wavetools kan også utbygges v.h.a. moduler som blir tilgjengelig etterhvert. RTX (Real Time Effect) kalles modulen som er først ut. Den består av en DSP (Digital Signal Processor). Den vil gjøre det mulig å legge til "echo", "flange", forskjellige typer filtere, mikse 8 kanaler i stereo, SMPTE PAL/NTSC tidkode - alt i sanntid. For mer informasjon, ta kontakt med Netto Norge i Stavanger på tlf. 51 580770. *-sh*

Mordtrussel på BBS

Shawn Kevin Quinn (18) fra Houston i Texas er blitt dømt til 30 dagers fengsel for å ha skrevet en truende melding til en annen person på en BBS. Quinn var allerede i politiets søkelys for å ha prøvd å skaffe seg en leiemorder i forbindelse med et sjalusidrama, da han en kveld diskuterte saken med en annen person på BBS'en Spitfire. Denne andre personen sa at Quinn hørte hjemme i fengsel, og Quinn svarte med følgende (fritt oversatt): *"Jeg fortjener frihet, selv om jeg er blitt dømt. Hvis jeg var i fengsel, og hadde lest den idiotiske meldingen din, ville jeg sannsynligvis prøvd å få tak i et våpen. I det øyeblikk jeg klarte å rømme, eller slapp ut på prøve, kan du selv tenke deg hva som ville skje. Man trenger ikke en pistol for å drepe noen, men det gjør det hele litt enklere".*
Det hører med til historien at lokkematen til leiemorderen (en klassekamerat) var syv Atari-spill, pluss litt over fem dollar. *-øs*

A4000/EC030

For dem som ønsker å bytte ut CPU-kortet i sin Amiga 4000/EC030 til fordel for et raskere, er dette nå blitt mulig. Flere firma tilbyr nå slike løsninger som gir deg en raskere maskin. Vi skal ta for oss noen av de løsningene som finnes ute på markedet akkurat nå.
PowerChanger 040: Dette er et akseleratorkort til Amiga 4000/EC030 og Amiga 3000(T). CPU-kortet består av en 28,5MHz 68040 (med innebygd MMU og FPU) som er montert på sokkel. Asynkron design gjør det mulig å oppgradere til en 40MHz 68040 når disse blir tilgjengelige. Kortet støtter også 'burst mode'-aksess til RAM, Copy Back og gir en raskere minnehåndtering. Tester som er gjort har vist at med dette akseleratorkortet blir Amiga'en ca. 20% raskere enn Amiga 4000/040. For mer informasjon ta kontakt med Mematex i Sverige på tlf. 095 46 8 58015330.
Afterburner: Fra Computer Services Eureka kommer akseleratorkortet Afterburner, beregnet til Amiga 4000/EC030 og Amiga 3000(T). CPU-kortet inneholder en 50MHz 68030 (med MMU), et høyhastighets local bus RAM-tilkobling og sokkel for 68882 mattekoprosessor (PLCC/PGA.) RAM-tilkoblingen har plass for opptil 525MB 'burstable' RAM (!), dersom en bruker 60ns 32-bit SIMM-brikker. Når det gjelder hastighet er prosessoren dobbelt så rask som en standard Amiga 4000/EC030. Hastigheten på minnet skal visstnok være opp imot tre ganger så rask som det minnet som finnes i en standard Amiga 4000/EC030. For mer informasjon, ta kontakt med Computer Services Eureka i Nederland på tlf. 095 31 43 613742.
Hellfire & Photon: Disse er CPU-kort oppgraderinger som kommer fra Software Demon, beregnet på Amiga 4000/EC030. Hellfire er et CPU-kort som består av en 50MHz 68030 (MMU) og en 50MHz 68882 mattekoprosessor. Photon er et CPU-kort som er ganske likt CPU-kortet som står i Amiga 4000/040, da det stort sett består av en 25MHz 68040 (MMU og FPU.) For mer informasjon angående Hellfire og Photon, ta kontakt med Software Demon i England på tlf. 095 44 736 331039. *-sh*

Gode nyheter?

Selv om Commodore har tapt en del kroner i løpet av fjoråret, finnes det ting å glede seg over. Den tidligere erkefienden Atari tapte hele 17,6 millioner dollar i 3. kvartal i fjor. De hadde hatt et dramatisk fall i omsetningen, sett i forhold til samme kvartal året før: Fra 34,5 til 4,4 millioner dollar. Dessuten hadde de skrevet av 7,5 millioner i gamle varer som tap. Det gjenstår å se om deres nye TV-spill, Jaguar, kan redde firmaet fra økonomisk ruin. *-øs*

Modem fra Microbotics

Modem 19 heter det nye modemet som kommer fra Microbotics, Inc. Det spesielle med akkurat dette

THE INSIDER

Hei på dag!
Nå ser jeg fram til et nytt år med mange spennende nyheter. Fra Commodore forventer jeg å se CD-ROM spillere til Amiga 1200 snart. Leveringsdato og priser er selvsagt ikke kjente ennå. Begge disse CD-ROM'ene skal være CD32 kompatible. Det begynner heldigvis å komme en del spill til CD32 nå, og det bare øker for hver uke. Hvor mange CD32 som er solgt i verden eller Norge vet jeg dessverre ikke ennå. Jeg leste i Computer Trade Weekly at CD32 hadde 23.3% av markedsandelen, mens PC med CD-ROM hadde 28.5%. Dette på et tidspunkt da CD32 KUN hadde fem spill på markedet!
Amiga med de nye grafikkbrikkene (AAA) og vil forhåpentligvis komme i slutten av 1994. Dette er det JEGgleder meg mest til. Stikkord er: 24-bit med retargetable graphics, 8 uavhengige stereo lydkanaler med samplingsrate helt opp til 100KB, Motorola 68060 og senere RISC-prosessor.
Den 27 til 28. desember var jeg på The Party III i Herning, Danmark. Der var det cirka 4.500 mennesker! Det var demokonkuranser, fotball, karaoke, konferanser om registrering av Amiga utviklere, Commodore show, visning av filmen Top Gun på FMV-format på CD32, egen forhandler utstilling der Amiga (og PC) brukere kunne kjøre svært gode kjøp i messeperioden. Jeg var på Commodore standen og viste GVP's 24-bit grafikk-kort for Amiga 2/3/4000, Novell nettverk på Amiga mot en 486 server, samt Infochannel og Scala. De andre utstillerne hadde også interessante produkter å vise/selge: ISDN-kort (ZorroII) til Amiga, ADP Tools til The Art Department, Desktop Dynamite A1200 bundle, harddisker, skrivere, mm. I det hele tatt en etter min oppfatning et meget vellykket demoparty. Vi får håpe at The Gathering '94 blir like bra!

Vennlig hilsen
Terje Malja
Only AMIGAmakes ITpossible!

modemet er at det kommer både i en ekstern og en intern utgave til Amiga. Den interne modellen kommer i form av et Zorro II-kort, som passer Amiga 2000, 3000 og 4000 og gjør at seriell-porten kan bli brukt til andre formål. Overføringshastigheten på modemet skal trolig komme opp i hele 19200 baud, og skal ha støtte for de fleste modem-protokollene. For mer informasjon om de nye modemene fra Microbotics, ta kontakt med Administrativ Databehandling på Kolbotn på tlf. 66 803354. *-sh*

Blizzard 1220

Fra phase 5 Digital Products kommer ett nytt akseleratorkort til Amiga 1200, som heter Blizzard 1220. Kortet består av en 28MHz 68020 prosessor, 4MB RAM, klokke og sokkel for matte-prosessor. Minnet på kortet kan utvides v.h.a. en egen modul til 8MB, som dessuten er den samme som brukes til Blizzard 1200. For mer informasjon, ta kontakt med Netto Norge i Stavanger på tlf. 51 580770. *-sh*

Director II

Tritec Marketing lanserer i disse dager sitt siste prosjekt, nemlig grafikkortet Director II. Dette nye 24-bits kortet støtter alle "broadcast" PAL oppløsninger, og er basert på den kraftige prosessoren 34020. På kortet finnes det også 4MB VRAM og 4MB DRAM (reservert for prosessoren), samt plass for mer minne og en 34082 koprosessor. Kortet påstås å være så rask at det skal være i stand til å flytte 24-bits bilder rundt alle de tre aksene i sanntid. For mer detaljert informasjon, ta kontakt med Tritec Marketing i England på tlf. 095 44 81 8451400. *-sh*

Fikk Interpol på besøk!

En 18 år gammel sysop på en norsk Amiga base fikk et høyst uventet besøk og antakeligvis sitt livs største sjokk i slutten av januar. Den norske delen av Interpol hadde sirklet inn hans 2 år gamle BBS som sentral i en sak angående tyveri av software som skal brukes i forbindelse med resultat-avviklingen under Lillehammer OL. Bakgrunnen var en offentlig melding skrevet av en anonym bruker for over 4 måneder tilbake. Ifølge meldingen hadde denne brukeren fått tak i nevnte software. På grunn av denne meldingen er nå basen under konstant overvåkning av Interpol. Den 18 år gamle sysopen ønsker å være anonym med tanke på basen. Ovenfor AmigaForum forteller han at brukeren som skrev meldingen hverken har vært innom før eller etter meldingen ble skrevet.

- Hvorfor slettet du ikke denne meldingen?

- Jeg var ikke klar over den, og tenkte dermed ikke på å slette den... Hvis jeg derimot hadde lagt merke til den da den ble skrevet, ville jeg selvfølgelig ha fjernet den straks!

- Hvordan kan Interpol ha fått tak i meldingen?

- Interpol fikk meldingen fra LOOC, så da kan man jo heller spekulere i hvor LOOC har fått den fra!?

- Hvilke tanker gjør du deg om å få Interpol på døra pga. en melding skrevet av en anonym bruker?

- Det er skremmende å se hvor overvåket BBS-miljøet tydeligvis er! Når man tenker på at kanskje de fleste BBS'er blir holdt øye med av et internasjonalt etterforsknings-organ, kan man jo begynne å lure på om det i det er lov! Det finnes grenser for hva man kan godta!

Så da gjenstår det bare å se om noen virkelig klarer å komme seg inn på resultat-skjermene under OL. En ting er ihvertfall sikkert, og det er at politiet tar denne saken SVÆRT alvorlig. *-ge*

Alfabetisk annonsørliste

Oppgradering av Real 3D

FAMO melder at RealSoft i disse dager kommer med en ny versjon av programmet Real3D, som vi testet i AmigaForum nr. 2/93. Av nyheter nevner vi blant annet følgende:
Det går nå mye raskere å generere bilder, blant annet fordi B-splines (kurver) regnes ut 2-3 ganger raskere, og såkalt "environment shading" er opp til fire ganger raskere enn før. Minnet håndteres bedre enn før, noe som gjør at programmet kan håndtere mer komplekse objekter enn tidligere.
Det er også mulig å laste inn 3-dimensjonale skrifttyper. Når det gjelder materialer, er det kommet nye rutiner for blant annet håndtering av fraktalgenererte overflater, ujevneter og farger, samt marmor og granitt. Nye verktøy har også dukket opp, støtten for bruk av tastatur er forbedret, og sylindriske og koniske lyskilder er nå ferdig definerte.
Når du omgjør 2-dimansjonale objekter til 3-dimensjonale, kan du du nå også definere såkalt "bevel", dvs. at kantene mellom flatene er skrådd. Det er blitt enklere å lage innviklede skjeletter, og du kan også definere friksjon i leddene (!). Objekter kan bøyes slik at de blir sirkler; f.eks. kan et rett rør bli til en smultring-lignende affære.
Når du skal lage overflater, kan de nå "krympes" på objektet, slik at de ser enda mer naturlige ut.
Det skal også være enklere å plassere og bevege kameraet, og dette kan gjøres både med musen og tastaturet. Animasjonsrutinene er forbedret, og du kan nå flytte *key frames* ved hjelp av en skyvekontroll. Du kan også styre de mest aktuelle animasjonsmetodene ved hjelp av et nytt kontrollpanel. Og selvfølgelig har har også animasjonsdelen fått en egen tidslinje som gir deg bedre kontroll over hendelsesforløpet. Totalt er det ca. 100 nye funksjoner, noe som ikke gjør programmet mindre attraktivt enn før. Påde Real 3D og oppgraderingen kan du kjøpe hos Famo AS, som har telefon nr. 22 38 12 05. *-øs*

Emplant-nytt

PC modulen til EMPLANT ser nå ut til å være klar. Den skal fullt ut støtte maskinvaren i en Amiga, samt en del ekstrautstyr som er koblet til, f.eks. grafikkort og lydkort. På en Amiga 4000/040 vil den klare å emulere en PC i 486 hastighet, samtidig som den vil emulere SVGA grafikk (bedre med 24-bits grafikkort), og SoundBlaster. Det er også planer om å komme med driver-rutiner for støtte for Blue Ribbon's One Stop Music Shop slik at den kan emulere Rolands AdLib-synthkort på PC. Samtidig med denne modulen kommer PCMCIA-versjonen av Emplant for Amiga 1200 ut. PC modulen vil også være kompatibel med denne. Hvis alt går som planlagt vil disse være klare når du leser dette. For mer informasjon, ta kontakt med Netto Norge i Stavanger på tlf. 51 580770. *-sh*

Opal-moduler klare!

De etterlengtede modulene til OpalVision ser nå ut til å være klare. Det har nå gått i overkant av 1,5 år siden Centaur Development begynte å reklamere for disse. Per dags dato er det laget 50 eksemplar av testversjoner av disse modulene, og som har blitt sendt ut til alle OpalVision-distributører. Dersom alt går etter planen skal masseproduksjonen av disse modulene være igang akkurat nå. Det er ventet at det skal produseres 6000 slike moduler bare den første måneden. Hvis alt går greit skulle disse være klar for lansering mot slutten av måneden. For mer informasjon, ta kontakt med Capella på tlf. 22 200806. *-sh*

Hollywood-stjerne

Amiga og Video Toaster har fått stjernestatus i Hollywood. Kjente skuespillere som f.eks. Antony Hopkins, Tom Cruise og Bruce Willis opptrer skjeldnere i filmer enn Amiga og Video Toaster. Disse to, ofte i fellesskap, blir ofte brukt i filmer. Amiga opptrer også i noen sammenhenger i egen person, da den ofte spilller rollen som supercomputer (f.eks. i filmen Gnaw), eller et hjelpemiddel for spesielt smarte folk. Den siste filmen jeg har sett Amiga på lerretet var i filmen "The Real McCoy" (som gikk på norske kinoer rundt juletider i fjor), der Amiga spillte i duett med Kim Basinger (!). Kanskje Amiga blir nominert til Oscar for beste birolle ?! Det er mange filmer der Amiga og Video Toaster har blitt brukt, bl.a. Hot Shots II, Warlock, Total Recall, The Dark Half og en masse flere, for ikke å snakke om TV-filmer o.l. *-sh*

Edge

Edge er en ny profesjonell teksteditor som kommer fra folkene som tidligere har gitt ut bl.a. Directory Opus Professional, nemlig INOVAtronics. Denne editoren består av en hel haug av funksjoner, for å si det mildt. Jeg kan nevne noen av de funksjonene som gjør den unik. Edge har innebygget Amigaguide online-help, brukerdefinerbare menyer/tastatur osv, støtte for skrifttyper i alle størrelser, intelligent angrefunksjon, hemmelige skuffer hvor du kan gjemme tekst, egne rutiner for "scrolling" av tekst, eget system for mating/overføring av tekstfiler mellom program, samt at alle funksjoner i operativsystemet er understøttet. I tillegg fungerer den perfekt sammen med DirOpus Pro, og har selvfølgelig full støtte for Arexx. Med dette og alle de andre funksjonene dette programmet har, vil det utvilsomt bli det mest avanserte teksteditor-programmet som finnes til Amiga. For mer informasjon, ta kontakt med INOVAtronics i USA på tlf. 095 1 214 3404991. *-sh*

SmartStack

SmartStack fra Envisio er et modulbasert SCSI-ekspansjons-system. V.h.a. moduler (SmartModules) som er spesialdesignet for alle typer SCSI-enheter, som man kobler sammen, kan man bygge en praktisk og lett transportabel boks. Tenk deg at du kan ha CD-ROM, harddisk, tapestreamer osv. alt i en boks. Denne løsningen er utstyrt med en kraftig (lydløs) vifte, egen strømforsyning (SmartSource) og plass for opptil 7 SCSI-enheter. Med SmartStack blir du kvitt både plassproblemer og alle unødvendige ledninger, samtidig som du får en tryggere plass å oppbevare dine data. SmartStack kobler du opp mot din SCSI-kontrollers eksterne 25-pins eller 50-pins centronics SCSI-kontakt. For mer informasjon, ta kontakt med Envisio i USA på tlf. 095 1 612 6286288. *-sh*

Bedre for Commodore?

Commodore's økonomi har ikke vært den beste de siste par årene. De begynte å gå med underskudd allerede i 1992 da de tapte i overkant av 20 millioner dollar. Siden gikk det verre, og verst var det i første kvartal i fjor da Commodore hadde et tap i overkant av 200 millioner dollar. Da fikk denne tendensen også en sving, og siden har det bare gått oppover. I siste kvartal i år hadde de bare et tap på 9,7 millioner dollar. Dersom kurven fortsetter enda oppover, vil den mystisk nok ligne en Amiga-"V". Da vil det også se ut til at Commodore vil gå med overskudd for første gang på nesten 1,5 år. Tapene skyldes stort sett priskrigen på PC markedet. Resultatet av disse gigantiske tapene ser vi i dag, da Commodore har fått en sterkt redusert bemanning. *-sh*

DD524

Digital Audio I/O Board er et nytt kort fra Sunrize Industries. Det passer til Amiga 2000, 3000 og 4000, og gir deg AES/EBU eller S/PDIF inn/ut-interface. For mer detaljert informasjon ta kontakt med Rydningen hos ABB Innstallasjon i Stavanger på tlf. 51 800077. *-sh*

Quarterback 6.0

er det siste nye fra Central Coast Software/New Horizons Software. Dette er en oppgradering av det populære backup-programmet Quarterback. Det skal i følge CCS inneholde alle de funksjonene som folk har ønsket seg. Quarterback 6.0 skal nå bl.a. ha full støtte for Arexx og kommer sammen med et støtteprogram som heter Scheduler. Dette skal bl.a. gjøre det lettere for brukeren å holde orden på backup'ene sine. For mer informasjon, ta kontakt med CCS/New Horizons Software i USA på tlf. 095 1 512 3286650. *-sh*

Vidi Amiga 24 RT

fra Rombo er nå klar for levering. Denne 24-bits digitizeren loves å overgå alle lignende digitizere på markedet, både når det gjelder pris og prestasjon. Ta kontakt med Rombo i Skottland på tlf. 095 44 506 414631, dersom du ønsker å få mer informasjon. *-sh*

Media Backgrounds

er en ny samling av bakgrunner fra Galaxy Grafix. Bakgrunnene skal være kompatible med de fleste multimedia presentasjonsprogram (f.eks SCALA.) *-sh*

Imagine 3.0

fra Impulse nærmer seg nå lansering. Denne nye versjonen av det populære ray-traycing programmet skal inneholde en hel masse nye

Patent på multimedia?

av Øyvind Skogvoll

Jeg trodde jeg hadde hørt mye rart, men her om dagen dukket det opp en melding om at det amerikanske firmaet Compton har søkt patent på begrepet multimedia. Patentsøknaden er datert 26. oktober 1989, og inneholder 41 punkter der det på et pirkete juridisk språk ramses opp alle tenkelige måter et slikt system skal virke, inklusive tetting av alle eventuelle smutthull. Og som ikke dette er nok, åpner hele søknaden med en kunngjøring som forteller at Compton ikke akter å begrense sin patent til det som står i søknaden, men kommer til å tolke alt i sin videste forstand.

Til de som ikke har skjønt det enda, tilføyer vi at denne saken selvfølgelig har dukket opp i USA, landet som styres av penger og advokater. Men hva skal man egentlig si til noe sånt? Og hva kan konsekvensen bli?

Det er kun én grunn til at Compton bruker tid og penger på dette: de ønsker å tyne andre for penger. Sjefene og aksjonærene ønsker å sikre pensjonen sin. Og hvis det utenkelige skulle skje, at søknaden blir innvilget, blir det vel slik at alle som titulerer sine produkter som "multimedia", eller som benytter den teknologien og de teknikkene som er nevnt i søknaden, må betale penger til Compton. Det høres unektelig noe bakvendt ut at f.eks. multimedia-pionérene i Scala skal betale penger til et amerikansk firma som ifølge ryktene lagde et PC-leksikon for noen år siden. I 1991 jobbet jeg en del med produksjonen av Caplex til CDTV. Skulle Cappelen da betale provisjon til et amerikansk firma som ihvertfall jeg aldri har hørt om?

Jeg mener at det bak en patent bør ligge en smule original tenkning og utvikling, og ikke bare det å sette ord på en haug med selvfølgeligheter. Da jeg fikk den første versjonen av Deluxe Video i 1987, lagde jeg applikasjoner som inneholdt både tekst, bilder, animasjoner, tale og lyd. Og dette skjedde flere år før Comptons advokater fikk en vill idé på en eller annen fest. Tanken på at denne selvfølgelige kombinasjonen muligens var en senasjon, og verd en aldri så liten patentsøknad, var like fjern som enkelte øyer i Stillehavet. Når man i dag sitter og ser tilbake, minner Compton's logikk litt om barns "Ja-men-jeg-sa-det-først"-logikk.

Men det har skjedd før. Et annet amerikansk firma var smarte nok til å søke om patent på det å ha miniatyrbilder fra videosekvensene på skjermen når man redigerer video ved hjelp av datamaskin. På meg virker det helt naturlig å ha et miniatyrbilde på skjermen, faktisk mer naturlig enn å ha sekvensens navn. Men dette har altså en frekk f... klart å ta patent på, med det resultat at f.eks. redigeringssystemet Avid for Mac koster 700.000 kroner. I Scala har vi jo også miniatyrbilder, og nå har vi også fått videoredigering... pass dere, folkens!

Til tross for generell skepsis, har jeg ihvertfall en tanke tillit til myndighetene i enkelte land, så jeg tviler på at Compton får søknaden sin igjennom. Men *hvis* de klarer det, skal ihvertfall jeg sørge for å skaffe meg en dyktig advokat, og søke patent på en rekke andre ting som også er selvfølgeligheter. Hva med å søke patent på spesielle farger i Deluxe Paint, slik at de som tegner med disse fargene må betale provisjon pr. pixel? Eller hva med å ta patent på brødskiver med leverpostei og agurk? Kanskje har andre spist disse to påleggsortene samtidig før, men hvis ingen har søkt patent på det, spiller det ingen rolle!
Jeg synes også at Commodore har vært temmelig sløv på dette området. Workbench inneholder en rekke smarte ting som ingen konkurrenter har tenkt på tidligere. Har du f.eks. noengang sett en proporsjonal skyvekontroll (f.eks. slike som du finner i Workbench-vinduene) i Windows eller på Mac? Hvis du har sett det det, må det ha kommet nylig, men tenkt for en erkeflause av Commodore å ikke ta patent på dette da Amiga 1000 kom i 1986! Og hva med det å kunne dra hele skjermer opp og ned? Filnavn med mer enn åtte tegn? Multitasking med 256K RAM? Guru meditation? Listen kunne blitt fryktelig lang hvis Commodore hadde gått inn for å lage bråk og å hemme utviklingen. Se bare hvor lenge Apple og Microsoft har vært i tottene på hverandre!

Vel, nok om denne saken i denne omgang. Vi kommer tilbake med mer informasjon når ting begynner å bli klart. La oss bare håpe at fornuften seirer til slutt!

funksjoner, og brukersnittsmessig skal det ha fått en kraftig ansiktsløftning. Ta kontakt med Impulse i USA på tlf. 095 1 612 4250557, for mer detaljert informasjon. *-sh*

Pirat-bot

Den Amerikanske organisasjonnen *Business Software Alliance* avslørte at firmaet Comptronix Corp. Inc. benyttet piratkopier av flere forskjellige programpakker fra blant andre Microsoft og Aldus. Som straff fikk de bøter på tilsammen 232.500 dollar (ca. 1,5 millioner kroner). *-øs*

TV-spill og Epillepsi?

En statlig engelsk undersøkelse fastslår at TV-spill ikke er farligere enn vanlig TV-titting, hva angår faren for å utløse epilleptiske anfall. Undersøkelsen ble satt i gang i mai, etter flere rapporter om epilleptiske anfall som en følge av TV-spill. Rapporten forteller at ca. 30.000 personer hvert år får sitt første epillepsianfall. Av disse er bare 600 som er utløst av TV, TV-spill, datagrafikk og blinkende lys (såkalt fotosensitive epilleptikere). Av disse utgjør både TV-titting og TV-spill ca. 150 personer, og rapporten inneholder ingen bevis for at personer kan bli fotosensitive epilleptikere på grunn av TV-titting eller TV-spill. *-øs*

Innbrudd hos Netto

I nyttårshelgen ble det Netto Norge og Amiga Shop i Stavanger utsatt for et innbrudd som resulterte i at maskiner, programvare, rekvisita og ekstrautstyr for over 200.000 kroner ble stjålet. Tyvene forsynte seg blant annet med en god del Emplant og FastLane-kort, så hvis du blir tilbudt noen av disse for en billig penge, kan det kanskje være tyvegods? Det er utlovet dusør for opplysninger som fører til at de skyldige blir pågrepet, så hvis du kan komme med tips i saken, har du mulighet for å øke saldoen din. Når du leser dette har de forhåpentligvis klart å få i gang normal drift igjen. *-øs*

Full Motion Video!

Videokortet til CD32 er nå klart, og vi forventer at det i butikkene vil koste drøyt 2.500 kroner. Det plugges inn i luken bak på maskinen, og når du deretter putter inn en video-CD dukker nye og spennende menyer opp på skjermen. Du kan f.eks. raskt hoppe fra sted til sted på platen, så langtekkelig spoling er en saga blott. Bra billedkvalitet, stødige stillbilder, digital lyd og ingen slitasje er ting vi gleder oss voldsomt til. Gjett hvem som skal kjøpe seg de råeste science fiction-filmene for å studere spesielle effekter bilde for bilde! Filmer, ja... En slik sak er totalt verdiløs hvis man ikke har filmer, og der har det faktisk også begynt å skje ting nå. Akers Mic i Oslo har begynt å få inn en del titler, og i oversikter over hvilke filmer som finnes i dette formatet finner vi i skrivende stund blant annet Black rain, Farlig begjær, Ghost, Jakten på Rød Oktober, Mannen med den nakne pistol 2 1/2, Patriotenes spill, Star Trek 6, Top Gun, Wayne's World, De Ubestikkelige, samt en haug med musikkvideoer med blant annet Sting, Bon Jovi og The Cure. Pris pr. plate er under tre hundrelapper, men vi forventer at denne prisen etterhvert vil krype ned mot normal kjøpefilm-pris. *-øs*

Famo forteller

at det stadig dukker opp nye ting. De er blant annet importør av *Real 3D*, og melder at oppgraderingen til versjon 2.43 kommer på kr. 375,- + mva. Oppgraderingen inneholder bl.a. en ny nøkkel ("dongel"), som passer på parallellporten og attpåtil har gjennomgang! Billedbehandlingsprogrammet *ImageMaster* har gått ned i pris, samt blitt en tanke ryddigere. Det koster nå under 1500 kroner. Konkurrenten *Art Department Professional*, som skal komme i versjon 2.4, er fremdeles ikke kommet, og ASDG er heller tilbakeholdne med info om når den kommer. *Studio 16*, programvaren til det profesjonelle lydkortet *AD516* fra SunRize, har kommet i ny versjon (3.0), og oppgraderingen koster kr. 2.200,- + mva. *VLab Motion* er et nytt kort fra tyske MacroSystem, og dette kortet lover "real-time" digitalisering og avspilling av video, komprimert i JPEG-format. Det benytter en C-Cube 560 til komprimeringen, og dette er den samme brikken som vi finner i Mac-systemet AVID. Prisen på dette kortet med programvare vil være ca. 10.000 kroner, noe vi anser som en sensasjonelt lav pris hvis programvaren står i stil med det MacroSystem tidligere har levert. Famo har også fått inn *Adorage* videoeffekter, som vi skal teste i mars-utgaven av AmigaForum. Og hvis du ikke vet det fra før, kan vi opplyse at Famo har telefonnummer 22 38 12 05. *-øs*

AMIGA 1200 TIL KNALLPRISER!

Amiga 1200 med verdens beste harddisk!
En kombinasjon som løser også de store problemene!

Western Digital 3,5" IDE harddisk
Western Digital her lenge vært kjent for sin utrolige pris/ytelse, og har i -93 vunnet flere harddisk-tester i utenlandske PC-magasiner. Sammen med A1200 gir Western Digital en overføringshastighet på opp til 2MB/sekundet, og har hele 3 års garanti. Vi selger også kitt for montering selv.

1 års garanti
Industridata Vest leverer A1200 med 1 års garanti og 3,5" harddisk ferdig installert og klar til bruk.

Amiga 1200 Desktop Dynamite
Desktop Dynamite er et kjempetilbud kun for dem som kjøper A1200. Spesialpakken inneholder følgende nye programmer som støtter AGA, med en verdi på flere tusen kroner:
- **Tekstbehandling med norsk tegnsett**
- **Print Manager**
- **Delux Paint**
- **Oskar (spill)**
- **Dennis (spill)**

Amiga 1200	*2.995,-*
Amiga 1200 med 256 MB	*5.500,-*
Amiga 1200 med 343 MB	*6.150,-*
Amiga 1200 med 420 MB	*6.890,-*
Amiga 1200 med 540 MB	*8.500,-*
Desktop Dynamite tillegg	*395,-*

God service!
Industridata Vest kombinerer god service og lave priser. Vi ønsker å gi deg som kunde, så god service som mulig. Ring oss, og vi hjelper deg med et kjøp du ikke vil angre.

PRODUKTER	PRIS
HARDDISKER	
3,5" harddisk-kitt til A1200	299,-
256MB IDE, Western Digital	2.200,-
343MB IDE, Western Digital	2.850,-
425MB IDE, Western Digital	3.890,-
540MB IDE, Western Digital	5.930,-
270MB SCSI Quantum 11ms	2.450,-
340MB SCSI Quantum 10ms	2.850,-
540MB SCSI Quantum 10ms	4.700,-
1080MB SCSI Quantum 10ms	8.700,-
SKJERMER	
C1942	3.990,-
IDEK 17"	8.900,-
PC1208 m/klokke	
PC1208, 2MB RAM	1.540,-
PC1208, 4MB RAM	2.350,-
PC1208, 8MB RAM	3.540,-
Phase 5 produkter	
Fastlane Z3 SCSI kontr.	3.790,-
Blizzard 1200 med 4MB RAM	2.190,-
4MB utv. kort til Blizzard 1200	1.565,-
Blizzard 1230 40MHz EC030	2.625,-
SCSI-2 utv. til Blizzard 1230	1.125,-
GVP produkter	
EGS Spectrum m/2MB	4.800,-
EGS Spectrum m/1MB	4.000,-
A1230 Turbo 40MHz II	3.290,-
A1230 Turbo 40MHz II, 4MB	5.200,-
SCSI-2 kontroller A2/3/4000	1.500,-
I/O Extender, 2s, 1p A2/3/4000	1.300,-
G-Lock, ekstern genlock	3.690,-
DSS-8+, sampler	890,-
Image F/X	2.250,-
Cinemorph	490,-
Matteprosessor	
25MHz 68882 PLCC	700,-
25MHz 68882 PGA	900,-
40MHz 68882 PLCC	1.100,-
40MHz 68882 PGA	1.300,-
Modem	
Best 14400EC faxmodem	2.490,-
US Robotics Sportser 14400	3.290,-
Lasat 144 pocket faxmodem	3.750,-
MaxLite 14400 faxmodem	2.990,-
Printere	
Canon BJ10sx m/arkmater	2.375,-
Canon BJ230 A4 og A3	3.890,-
Canon BJC-600 Farge	5.450,-
Canon LBP-4 Lite (laser)	4.400,-
HP Laserjet 4P 600x600	9.900,-
HP Laserjet 4MP (postscript)	13.750,-

NORGES BILLIGSTE MODEM!

BEST 14400EC FAXMODEM
Beste tilbud på markedet!
- V.32bis (data-overføringshastighet 14400bps)
- V.17 (fax-overføringshastighet 14400bps)
- MNP 5 og V.42bis datakomprimering (57600bps)
- MNP 2 til 4 og V.42 feilkorrigering
- Fullt G3 fax kompatibelt
- Fullt Hayes kompatibelt
- Godkjent av STF

2.590,-
Med prisgaranti!

Passer til Amiga inklusiv modemkabel



3,5" harddisk-kitt til A1200

HD-kitt for montering av 3,5" HD i A1200. Kittet inneholder partisjoneringsdiskett, enkel og lettforståelig monteringsanvisning og alle nødvendige kabler. Ved kjøp uten harddisk kr 399.-

299,-

Backup til Amiga!

Tap av data er ofte uerstattelig. De vanligste årsakene til tap av data er feilkomandoer, HD krasj, Tyveri, Strøm-brudd, Støt/slag, Brann, Virus og Tekniske feil. Nå har du sjansen før det er for sent.

250MB SCSI (A4000 int.)	3.500,-	250MB SCSI, ekst.	4.590,-
525MB SCSI (A4000 int.)	4.650,-	525MB SCSI, ekst.	5.770,-

GVP
A1230 40MHz
u/RAM og FPU
3300,-

GVP
SCSI, Cobra og
Flipper til A1230
RING!

CD32 Leveres med spillene Oskar og Diggers **2.895,-**

PRODUKTER	PRIS
Joysticks	
Zipstick Super Pro	139,-
Megastar	279,-
Quickjoy Supercharger	199,-
Quickshot Phyton 1M	125,-
Quickshot Intruder	299,-
Quickshot Aviator	359,-
Quickshot Maverick	139,-
Mus	
TL Mouse, Sunnyline 5 års gar.	199,-
Speed Mouse	185,-
Comtec Mouse	159,-
Musmatte	19,-
Diskettbokser	
For 40 3,5"	49,-
For 80 3,5"	59,-
For 100 3,5"	69,-
Diverse kabler	
Amiga til TV 2m	30,-
Printerkabel 2m	99,-
0-modekabel	99,-
Modemkabel	76,-
Amiga SCART-kabel	115,-
Skjerm adapter	150,-
Disketter	
Navnløse 3,5" 2DD 100 stk.	39,-
Navnløse 3,5" HD 100 stk.	59,-
Goldstar 3,5" 2DD 100 stk.	45,-
TDK 3,5" HD 100 stk.	79,-

Ordretelefon 55 10 14 59

RING OSS, DET LØNNER SEG!

Alle priser er oppgitt eks. mva. Vi tar forbehold om mulige trykkfeil og prisendringer.

INDUSTRIDATA *VEST*
Osveien 33, 5050 Nesttun, Fax 55101459

AmigaForums Party-dagbok!

Eller: Da kameraet ble hjemsendt som byggesett!

Her følger vår reportasje fra The Party III. Dessverre blir reportasjen litt amputert, da mitt kamera fikk en ufrivillig luftseilas som endte med at innmaten (til kameraet, altså) ble spaltet i sine enkelte faktorer, og endte opp som et avansert byggesett uten byggebeskrivelse. Kanskje var det like greit at det skjedde, for det skal i sannhet sies at det var et elendig kamera!

av Gard Eriksrud

26.12.93 - Reisen

Det er mange måter å komme seg på demoparty. Noen sitter flere døgn og homper på toget. Andre sitter inneklemt mellom tastatur og skjermer i en liten bil. Det nyeste er partybusser. Både til Assembly'93 i Finland, og til The Party III i Danmark, kjørte store busser fra Norge. Slik begynner moroa allerede på reisen, som også går fortere når mange datafolk kommer sammen! AmigaForum kjørte til The Party III med en slik buss.

27.12.93 - Første dag

Vi var vel fremme i Herning ved tre-tida mandag morgen, etter å ha kjørt i et elendig romjulsvær. Det var lenge før partyet offisielt startet, men dørene stod åpne og mange var allerede på plass. Det tok ikke lange tiden før jeg fikk følelsen av at dette ville bli det største og best organiserte partyet jeg noensinne har vært på. Det første man kom inn i var en stor oversiktelig hall, hvor det var flere informasjons-skranker, kiosk og mye annet. Etter å ha betalt billetten, var det to haller å velge mellom. Da henholdsvis for de som hadde reservert, og for de som ikke hadde reservert plasser. For å illustrere hvor store hallene var, kan det nevnes at den største hallen alene var nesten dobbelt så stor som Skedsmohallen... Ytterligere tre haller ble tatt i bruk etter som det strømmet påmed folk. Alt av stoler og bord var i orden fra første stund, og vi opplevde aldri et eneste problem med strømmen hele partyet igjennom. (Crusaders, slå den! ;-) Sammen med partyet ble det også holdt en messe kalt Amiga Amok. Der kunne man få demonstrert programvare, og kjøpt datautstyr til en billig penge.

På kvelden demonsterte Commodore- representanter CD32 og Scala. Sistnevnte koblet sammen med techno-effekter var stilige saker, for ikke å forglemme filmen Top Gun som ble vist på CD32. Likevel er det jeg husker best fra denne dagen karaoke-sang oppe på scenen. Å høre halvvåkne datafreakere synge etter kjente tekster, var jo også en opplevelse å få med seg...

28.12.93 Dagtid: Kjempeparty!

Jeg spratt opp våken og uthvilt etter en god natts søvn, før jeg tok en varm dusj og slukte et sunt måltid frokost. ...Ehem! Vel, det var kanskje greit at dusjene holdt den varmen de hadde, for da ble det ihvertfall ikke kø. (Og man VÅKNET virkelig opp!) At det i det hele tatt fantes snev av varme igjen var egentlig ganske bra, med tanke på hvor mange liter som må ha gått med. De to sovehallene var det heller ingen ting å utsette på. Alle fikk plass, og det var behagelig temperatur og mange skillevegger. Messecenteret hadde hele fem steder hvor man kunne kjøpe forskjellige former for føde - for en gangs skyld til akseptable priser. Arrangør kunne fortelle at over 3000 mennesker var innom partyet. Det forklarte den konstante strømmen av folk på vei mellom og rundt i hallene. AmigaForum delte ut flere hundre gratiseksemplarer av julenummeret, hvor noen til og med lagde en terning-simulator for å spille brettspillet som fulgte med! I løpet av formiddagen har jeg snakket med polakker, spanjoler, tyrkere, franskmenn og til og med en australier! Det sier litt om hvor populær og kjærdenne årlige begivenheten er blitt!

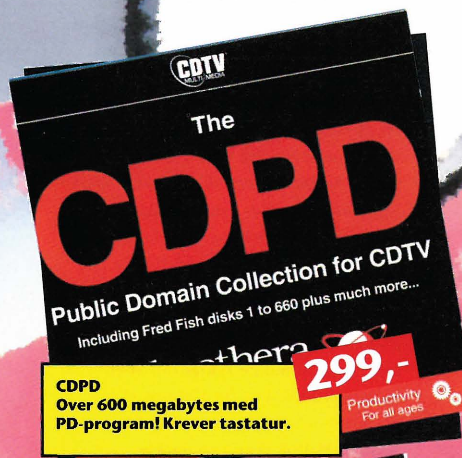
D28.12.93 kveldstid: SKANDALE!

De første seriøse konkurransene startet midt på dagen. Aller først hadde vi intro-konkurransen. Med unntak av den første introen - som arrangør klundret fullstendig til - gikk det nogenlunde greit for seg og det var mye bra å se. Virtual Dreams tok en overlegen seier, mens så er de da også ganske vant til å lage mesterlige 40Kb introer. Men så kom musikk-konkurransen, som utviklet seg til å bli en skikkelig skandale! For hver modul som ble spilt, stod det bare et nummer påskjermen, og ingenting annet. Etter at tretti moduler var spilt, ble det brått stopp. Vanntro spredde seg i hallen. De aller fleste modulene var av så elendig kvalitet at folk trodde arrangøren gikk inn for å spille alt som var levert. Men dengang ei. "Konkurransen" var plutselig over, og moduler laget av f.eks Jogeir/Noiseless, Lizardking/Razor 1911 og Vinnie/Spaceballs var ikke tatt med! De samme personene kunne sikkert hamret inn halvparten av de spilte modulene på under fem minutter! Dette førte selvfølgelig til stor frustrasjon, og partyet fikk en alvorlig knekk. Sikre kilder kunne etterpå fortelle at arrangør ikke fikk



Bildene forsvant, men vi har ihvertfall bildetekstene! Her er det du kunne ha sett: 1) Terje Malja demonstrerer programvare på messa.... 2) Karaoke-synging på messa. 3) Compact banneret. 4) Compact banneret. 5) AmigaForum stand på The Party, med Smith plakat som bakgrunn! 6) Dette blir et veldig spennende bilde! Kameraet mitt fløy i gulvet og knipset et bilde idet batterier, glass og deler sprutet til alle kanter.... Fikk ikke tatt flere bilder...

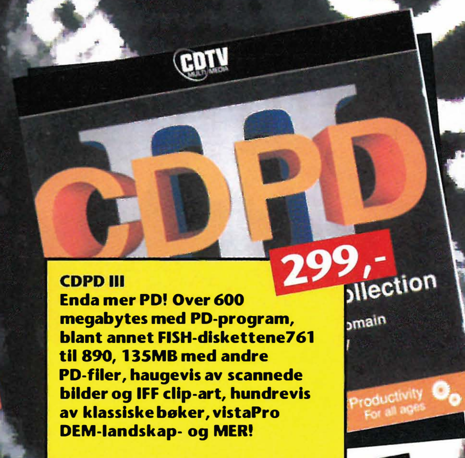
PD PÅ CD!



CDPD
Over 600 megabytes med PD-program! Krever tastatur.



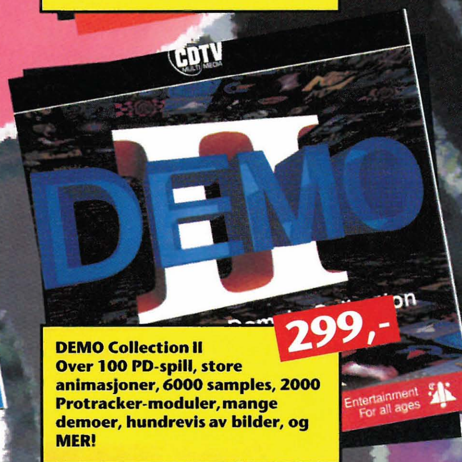
CDPD II
Også denne platen inneholder 600 megabytes til med PD-program til Amiga, blant annet FISH-diskettene fra 660 til 760, 220 Scope-disketter, AB20-arkivene pluss enda mer! Krever tastatur.



CDPD III
Enda mer PD! Over 600 megabytes med PD-program, blant annet FISH-diskettene 761 til 890, 135MB med andre PD-filer, haugevis av scannede bilder og IFF clip-art, hundrevis av klassiske bøker, vistaPro DEM-landskap- og MER!



DEMO Collection
Over 12000 filer! Blant annet dusinvis av spill, musikkprogrammet Protracker (med 4.000 instrumenter og 1000 melodier), hundrevis av spennende demoer og animasjoner, demoversjoner av kommersiell programvare, og massevis av skrifttyper, bilder og clip-art klar til bruk!



DEMO Collection II
Over 100 PD-spill, store animasjoner, 6000 samples, 2000 Protracker-moduler, mange demoer, hundrevis av bilder, og MER!



Fractal Universe
Lag dine egne fraktal-bilder, og bli med på en reise inn i Mandelbrot-fraktalens uendelige univers! Inneholder hundrevis av ferdige bilder, samt et foredrag om hva fraktaler er.



17 Bit Collection
To plater med over 1 gigabyte på! Mange spill, demoer, bilder, animasjoner, musikkmoduler, samples, nytteprogram og mye annet. Blant annet finner du klassiske demoer fra de ledende demo-gruppene i verden! Krever diskettstasjon.



17 Bit Continuation disk
Over 500 megabytes med spill, animasjoner, bilder, nytteprogram, demoer m.m. Krever diskettstasjon.

VIDEO CREATOR!

Nå kan også DU lage musikkvideoer til dine egne CD-plater! Med Video Creator kan du bruke CD32's krefter til å sette sammen bilder, animasjoner og spesialeffekter på en slik måte at det ser ut som en profesjonell musikkvideo! Og når du er fornøyd med resultatet, kan du ta opp det ferdige produktet på en videokassett. Video Creator er like enkel å bruke som en videospiller eller et dataspill!

Velg bilder, farger, animasjoner, vektorer og tekst, og synkronisér dem med en CD av eget ønske! Tre forskjellige typer fargerotasjon (color cycling) er tilgjengelig, og med disse kan du få til de mest psykedeliske bildene du noensinne har sett! Animasjoner eller roterende 3D-objekter kan vises separat eller med valgfrie bakgrunner. Et stort utvalg av spennende overganger mellom bildene!



ProNet
AMIGA · SENTER

ProNet er norsk distributør for Almathera Systems LTD, og kan tilby en rekke spennende titler til Amiga CD-ROM, CDTV og CD32!

Salvågergt. 3, 4006 STAVANGER
Tlf/Fax.: 51 89 01 51
Autorisert A4000-forhandler

FORHANDLERE ØNSKES!

tid til åhøre musikken på forhånd, og bare plukket ut moduler påmåfå. Det forklarer hvorfor det kun stod et nummer på skjermen for hver modul som ble spilt. Arrangør var overhodet ikke interresert i å svare AmigaForum påspørsmål om det virkelig var slik at modulene ble plukket ut tilfeldig, og ikke av en "kompetent jury" som det lød i partyreglene. Vi ble møtt av en person som gjorde sitt ytterste for å slippe å svare på dette spørsmålet, og etterlater oss ingen tvil om at musikk-konkurransen på The Party III var en skandale uten like... Banner-konkurranse var noe nytt av året. Det gikk ut på å ha det beste banneret, men også her kludret arrangør til alt sammen. De skulle filme de forskjellige bannerene, og vise dem på skjermen så man kunne stemme. Men det viste seg at halvparten av bannerene ikke kom med på filmen (Fotografens første bud lyder: Ha alltid film i ...), så denne konkurransen ble minst like urettferdig som musikk-konkurransen. Hvis noen nå lever i den tro om at grafikk-konkurransen ble stort bedre, må vi dessverre avbekrefte dette. Riktignok ble hele femti bilder vist, men når arrangør drøyet over ti timer med åutgi noen liste over deltakerene, var det langt fra lett å huske hvem som laget hva...



29.12.93, 9 Fingers

Onsdag begynte like dårlig som tirsdag sluttet. Igjen var det konkurransene som var elendig organisert. For min del gjorde det selvfølgelig ingenting at absolutt ALT gikk galt med PC-demoene, men det lovet ikke godt for Amiga-demokonkurransen, som også ble forsinket... Rett før konkurransen startet, svirret Spaceballs-medlemmer rundt i hallen og satte opp merkelige plakater. Det viste seg å være ledd i markedsføringen av Spaceballs nyeste perle: En demo med det merkelige navnet 9 Fingers! Alle har vel sett State Of The Art som vant The Party II. 9 Fingers kan sies å være oppfølgeren til denne, med den forskjell at grafikken og effektene er utrolig forbedret! Da jeg så demoen for første gang, var jeg sikker på at den ikke ville virke på en gammel Amiga modell - men det gjorde den! (Til og med uten hjelp fra Skid Row!) Likevel måtte Spaceballs finne seg i å havne på fjerdeplass, slått av både Sanity, Virtual Dreams og ikke minst Complex, som slo knockout på alle med sin utrolig fete AGA-demo! Skal du henge med i demo-verdenen fra nå av, kan du like gjerne kjøpe deg en AGA maskin først som sist! Vår alles kjære Andromeda, var knapt en halv time unna å få ferdig en demo som har vært under produksjon i nesten to år! Den blir senest sluppet på Gathering'94 i Rykkinhallen utenfor Oslo.
Det har gått mange rykter om at en kjempeproduksjon fra Kefrens skulle se dagens lys påThe Party III. Men Kefrens deltok ikke i en eneste konkurranse, så de er nok for opptatt med å jobbe på demoen... Som vanlig begynte de aller første å reise igjen med en gang konkurransene var over. Det gjorde de faktisk rett i, for det var direkte flaut å se hvor useriøst og barnslig premieutdelingen foregikk.

Når jeg ser på partyet i ettertid, er det vanskelig å forstå at The Party III har vært under planlegging i et helt år. Jeg trodde det viktigste med et demoparty var konkurransene. Jeg må ha misforstått! Nå blir heldigvis de dårlige sidene oppveid av faktorer som kjempefine lokaler, masse folk, supre produksjoner og egen party-messe. Hadde det ikke vært for det, ville jeg aldri i verden anbefale noen å reise til The Party IV!

fakta

THE PARTY III
4 dagers demoparty i Herning, Danmark.

+ Mange besøkende fra hele verden. Flotte lokaler og store premier. God oversikt over hvor forskjellige grupper hadde bord. Ingen problemer med strømmen. Bra renhold Stort laserdisk-rom.

÷ Skandaløs avvikling av mange konkurranser. Dårlig organisert premieutdeling! Elendig musikkanlegg i hovedhallen. Sjefen i informasjons-skranken var spydig og uhjelpsom. Dårlig opplegg for meldinger sendt over høytalerene. Mange tyverier!

Fraktaler

- matematikkens malerier

av Øyvind Skogvoll

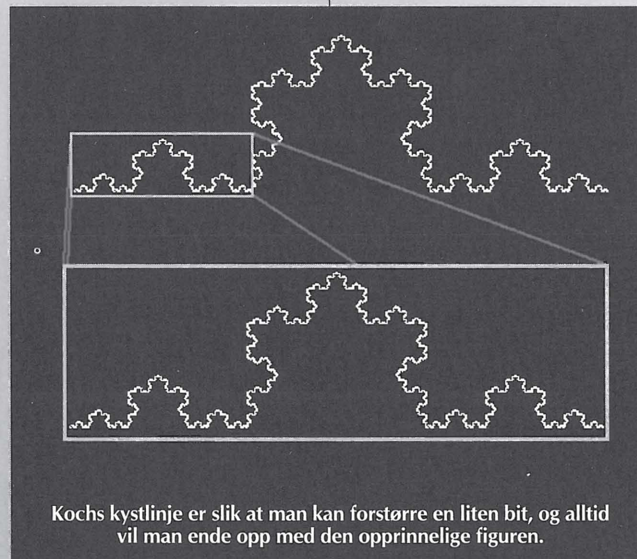
Du har sikkert sett dem en eller annen gang. Merkverdige mønstre i alle regnbuens farger. En pussig kombinasjon av tilfeldighet og orden som til tider kan minne om mønsteret på en trang og bredkravet nylonskjorte fra den mest psykedeliske Hippie-tiden. Fenomenet heter "fraktal", og AmigaForum skal nå fortelle deg alt det du vil vite om dem, men aldri har hatt mot til å spørre om.

Først skal vi i et historisk perspektiv prøve å belyse utviklingen. Det er en lang og krokete vei som ligger bak f.eks. det fraktal-programmet som ligger på AmigaForums Abonnent-diskett denne gangen.

Helt siden den moderne vitenskap ble født i det gamle Hellas, har det blitt forsøkt å forklare universets gåte ved hjelp av enkle formler og modeller. Filosofen Phytagoras kjenner vel de fleste fra matematikkbøkene, og han var en av de som mente at det var en slags "naturlig" matematisk orden som beskrev universet. Han hadde oppdaget fem objekter som kunne beskrives på enkle måter (som f.eks. kuber), og han hadde funnet liknende strukturer blant krystaller. Men perfekte krystaller er sjeldne, og Phytagoras må på et eller annet tidspunkt ha stilt seg spørsmålet om hvordan f.eks. en vanlig gråstein kunne beskrives matematisk.
Men i likhet med de fleste andre døde Phytagoras, og de gjorde også kulturen i de klassiske sivilisasjonene. Opp gjennom den mørke middelalder sørget kirken for at utviklingen innen vitenskapen stod bom stille, og det begynte ikke å lysne igjen før i 1571.

Det matematiske univers

Da ble Johannes Kepler født, og helt siden han var en neve stor, var han fascinert av stjernehimmelen og planetene.
Mens han studerte matematikk, oppdaget han at hvis han plasserte en likesidet trekant inne i saturns bane, slik at de tre hjørnene berørte sirkelen, ble Jupiters bane lik en sirkel plassert inne i trekanten.



Kochs kystlinje er slik at man kan forstørre en liten bit, og alltid vil man ende opp med den opprinnelige figuren.

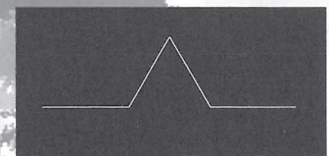
Han begynte å lete etter en naturlig geometrisk orden som beskrev posisjonen til de seks kjente planetene i solsystemet. Det var noe av dette Phytagoras hadde forsøkt over to tusen år tidligere.
Men Kepler hadde naturlig nok problemer med å få ting til å stemme, og han bortforklarte det med at informasjonen han hadde om planetbanene var gamle, og derfor unøyaktige. Men da den nederlandske astronomen Tycho Brahe presenterte sine observasjoner, ble bare ting verre. Kepler oppdaget at banene var elliptiske, noe som gjorde det umulig å benytte de geometriske modellene. Han ble sønderknust.

Men hans arbeid var ikke bortkastet, for i sitt arbeid med tyngdekraften jobbet Isaac Newton videre med Keplers planetbaner. Han ønsket å finne ut hvordan planeter påvirket et legeme. Med to planeter var det ganske enkelt, men med tre ble det langt verre. Det viste seg nemlig at det mellom de tre planetene var et område der kreftene virket tilfeldige. Hadde han vært i stand til å beregne hvordan disse tilsynelatende tilfeldige kreftene fungerte, ville han ha lagd verdens første fraktalmønster!

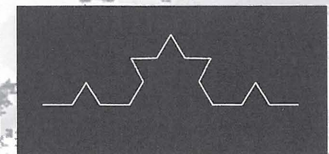
Kochs kystlinje

Først flere hundre år senere, i 1904, skjedde det noe nytt på veien mot det vi i dag kjenner som fraktaler. Da lagde den svenske matematikeren Helge von Koch en figur som han kalte "Kochs kystlinje" (coastline), og den hadde en rekke særegenheter.

Du kan selv lage den ved å starte med følgende figur:



Så erstatter du hver av de fire strekene med den opprinnelige figuren, slik at du endre opp med dette:



Så fortsetter du med å erstatte strekene med den opprinnelige figuren, uendelig mange ganger. Du får da en figur som ser ut som den til venstre, og den vil være slik at du ved å forstørre en bit alltid vil få noe som ligner på den opprinnelige figuren. På Amos-sidene denne gangen finner du et program som tegner et slikt mønster, og programmet ligger også på disketten

som følger med til abonnentene denne gangen.
Kochs kystlinje er en strek som er uendelig lang, selv om den ikke tar uendelig stor plass (vi har jo trykket den i bladet!). Dessuten vil streken aldri krysse eller berøre seg selv. Og hvis du forstørrer en bit av den, vil du alltid se den opprinnelige figuren - uansett hvor mange ganger du gjør det.
I de påfølgende årene dukket det opp flere slike merkelige figurer, som f.eks. Sierpinskis triangel, men i likhet med Kochs kystlinje forble de kuriositerer som stort sett bare hadde en "underholdningsverdi".

Gaston Julia

I 1914 jobbet de franske matematikerene Gaston Julia og Pierre Fatou med egenskapene til formler der resultatet blir puttet inn i formelen og brukt på nytt, om og om igjen, helt til resultatet blir det samme hver gang, eller uendelig. Dette kalles iterative formler, og den Julia var mest interessert i så slik ut:

$$z = z^2 + c$$

Her settes tallet z lik z ganget med seg selv, pluss en konstant. Den nye verdien av z blir så brukt til å regne ut enda en ny verdi av z, og slik fortsetter man helt til en av kriteriene ovenfor er nådd. Hvis vi setter konstanten c lik null, betyr dette at hvis z er mindre enn 1, øker z raskt mot uendelig, mens en z-verdi mindre enn 1 vil bevege seg mot null. Hvis z er lik 1, vil resultatet alltid bli 1.

Komplekse tall

Så ønsket Julia å prøve samme regnestykke med *komplekse* tall. Men hva er et komplekst tall?

Fenomenet er enklest å forklare som et plan. Mens vanlige tall strekker seg langs en linje fra minus uendelig, via null, til pluss uendelig, består komplekse tall av to komponenter. I planet angis disse som x-koordinaten (real-komponenten), og y-koordinaten, som er den såkalt imaginære komponenten. Jeg skal prøve å ikke forvirre dere mer enn dette (jeg er forvirret selv!), men bare avslutte med å si at komplekse tall kan regnes med på samme måte som vanlige tall, og i tillegg kan du gjøre mer eller mindre sprø saker som f.eks. å ta kvadratroten av et negativt tall.
Julia prøvde først formelen med konstanten (0,0). Når han varierte den opprinnelige z-verdien, fant han naturlig nok ut at z-verdier lavere enn én gjorde at resultatet ikke ble uendelig. Alle disse verdien lå innenfor en sirkel med sentrum i origo (nullpunktet), og med radius lik én. Men når han forandret konstanten, fikk han merkelige mønstre. Han var nødt til å regne ut alt for hånd, og det tok selvfølgelig lang tid. Men han så spennende fragmenter av spiraler og buer. Året var 1914, og den 1. verdenskrig gjorde sitt til at dette ikke ble en stor sensasjon.



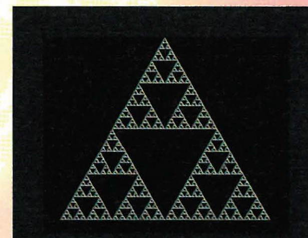
Her har vi plottet inn fraktalmønsteret for konstantverdiene c = (0.5, 0.6) i det komplekse plan. De svarte områdene angir verdier som går mot uendelig. Det er når man bruker forskjellige farger for å angi hvilken grenseverdi funksjonen beveger seg mot, at det oppstår fargerike mønster

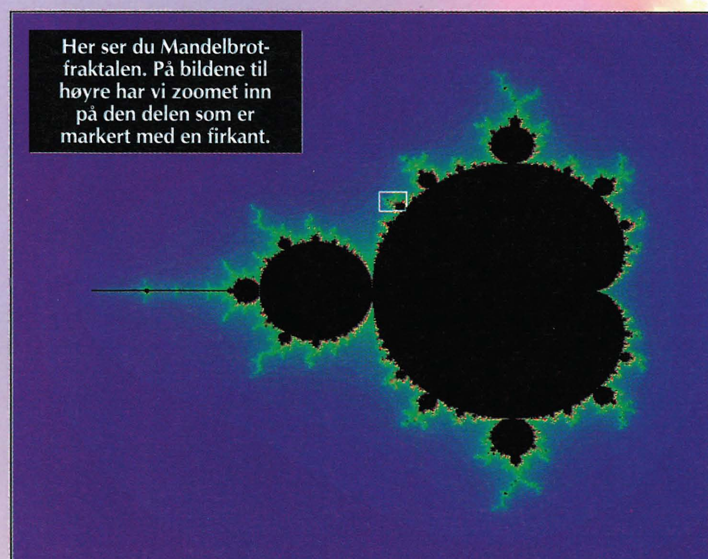
Mandelbrot

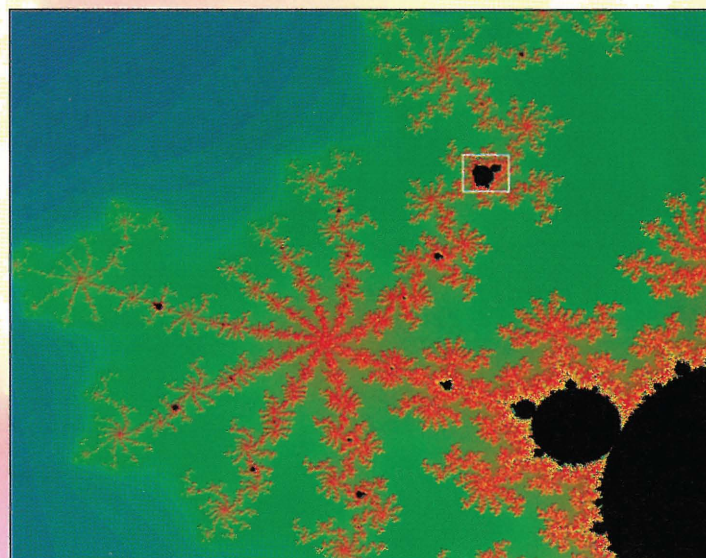
Ti år senere, i 1924, ble Benoit Mandelbrot født i Polen. Siden hans familie var jødisk, og andre verdenskrig begynte å nærme seg, flyttet de til Paris da Benoit var 8 år gammel. Der gikk han i skole hos sin onkel, men da Hitler invaderte Frankrike ble familien nødt til å flytte rundt omkring, og det ble dårlig med skolegang. Etter krigen flyttet han tilbake til Paris og klarte opptaksprøven på universitetet *Ecole Polytechnique*. Der studerte han blant annet matematikk, og en av hans forelesere var en gammel mann med navnet Gaston Julia.

I 1954 flyttet Mandelbrot til USA, der han begynte å jobbe i IBM's forskningsavdeling. Senere jobbet han som lærer innenfor blant annet fysikk og økonomi. I begynnelsen av 70-tallet begynte han å studere Kochs kystlinje, og trakk paralleller til kysten av England - hvor lang er den egentlig? Det tok ikke lang tid før han fant ut at kystens lengde avhenger av hvilken linjal du bruker. Måler du lengden på et satelittbilde vil du få én verdi. Hvis du målte opp kysten i intervaller på 100 meter, ville du få et høyere tall. Tok du deg et par år fri fra jobben og skrittet opp hele kysten ville du få et enda høyere tall, samt bedre kondis. Og hvis du overlot jobben til en liten maur som var nødt til å gå rundt hver eneste lille stein og sandkorn, ville verdien bli enda høyere. Altså: jo kortere linjal, desto lengre kyst. I praksis vi dette si at Englands kyst, i likhet med figuren "Koch's kystlinje", er uendelig lang.

Så tok han for seg en annen figur, Sierpinskis triangel. Denne består av

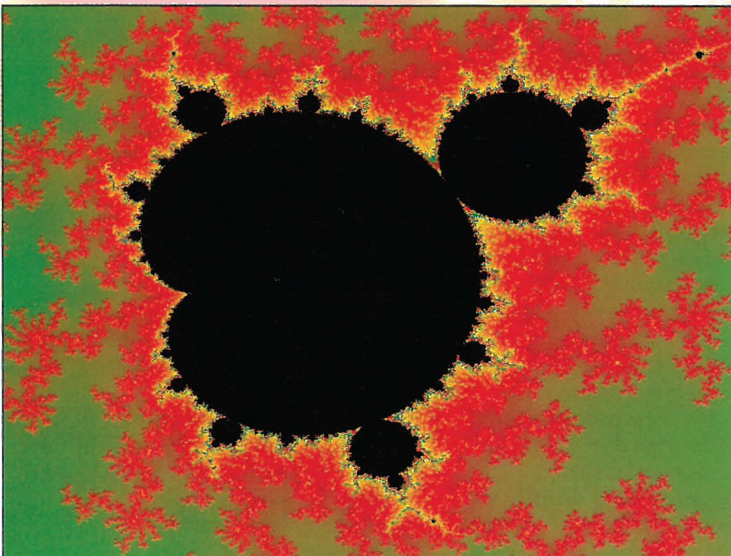



Her ser du Mandelbrot-fraktalen. På bildene til høyre har vi zoomet inn på den delen som er markert med en firkant.



Det innfelte bildet viser en utgave av hele Julia-settet, mens vi i det store bildet har zoomet inn på en av spiralene. En fantastisk detaljrikdom!

en trekant der midten er fjernet, og i hver av de nye trekantene fjernes også midten, og så videre, uendelig mange ganger (se fig. til venstre). Han prøvde å forestille seg hvor mange dimensjoner denne figuren hadde. Fra før av vet vi at et punkt har null dimensjoner, en strek har én dimensjon, mens et plan har to dimensjoner. Mandelbrot fant ut at Sierpinskis triangel hadde mer enn én dimensjon, men mindre enn to, siden den ikke har noe areal. Men disse figurene fikk ikke noe navn før en dag i 1975 da han hjalp sin sønn med hjemmeleksene. Da kom han over det latinske ordet *Fractus*, som blant annet er opprinnelsen til ordet *fraksjon*, som betyr del. Han lagde et nytt ord *Fractal*, og en ny gren innenfor matematikken var født.



På slutten av 70-tallet kom han til å tenke på Professor Julia og hans formel. Han begynte å regne ut Julia-formler ved hjelp av en datamaskin på Harvard, og de ble skrevet ut på en gammel skriver der. I 1979 forandret han formelen litt, og det som da kom ut av skriveren var omrisset til den figuren som i dag bærer hans navn.

Fraktal-program

I dag florerer det med fraktal-program som gjør at man på en rask og enkel måte kan generere fraktalmønstre i alle regnbuens farger. Man velger først fraktaltype og evt. parametre, og får da opp et mønster på skjermen. Så kan man velge utsnitt og forstørre dette opp slik at det fyller hele skjermen. Og du kan zoome videre og videre innover i det uendelige!

På abonnent-disketten denne gang ligger *MandelMania 4.1*, et program som lar deg generere Mandelbrot og Julia-fraktaler, samt lage animasjoner med disse. Se diskettartikkelen bak i bladet for mer informasjon.

Hva kan det brukes til?

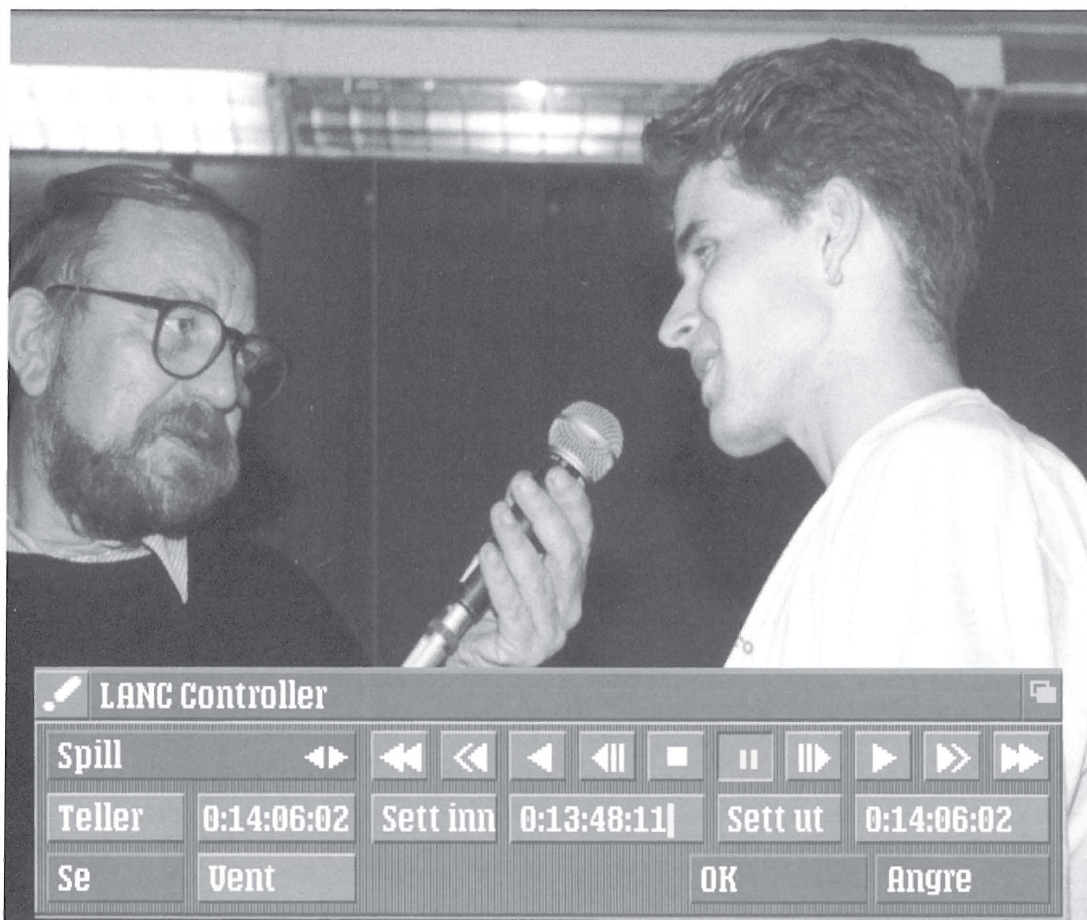
I neste AmigaForum skal vi se litt på hva fraktaler kan brukes til. Alle har vel sett fraktal-genererte 3D-landskap og trær... hvordan er det mulig å lage fjell og planter ved hjelp av matematikk? Det forskes også på komprimering ved hjelp av fraktaler, og innenfor vitenskapen brukes fraktaler til å simulere prosesser. I mellomtiden kan du prøve å lage dine egne bilder! PS: Er det noen som har sett *slips* med fraktalmønster? I så fall: ring meg!

Kilde: CD-platen Fractal Universe fra Almathera Systems.

Videoredigering á la Scala!

Endelig!!! Videostyring til Scala - Scala Echo100 - er her. Nå kan du redigere dine videofilmer og benytte alle de mulighetene som Scala har til å legge på tekst, grafikk, lyd, animasjoner...! Dette har vi venta på så lenge!

av Atle Røijen



Nå kan du lage den store filmen som du alltid har drømt om. Du starter med en liten animasjon - lar logoen som du har laget i DPaint snurre rundt, fulgt av din jingel. I bakgrunnen ligger åpningsscenen fra videoen. Scala styrer det hele - spoler tapen i kameraet fram og tilbake, henter inn riktig sekvens fra Amigaen og starter video-opptakeren på riktig sted. Du legger på tekster hist og her og henter inn lydeffekter, kræsj, bang, ringeklokke, dørknirk...! Du får gjort alt uten blekksprut-armer, og alt foregår automatisk. Du kan lage så mange kopier rett fra originalen som du måtte ønske. Tør du å lese videre uten å løpe til Amiga-butikken...?

Slik jobber du

Det er like enkelt å jobbe med Scala Echo som med resten av Scala. Scala Echo består av en plugg med to kabler, og en diskett med et par EXer og et Scala Echo-program. EXene legges inn i Scala-startup og pluggen koples til serieporten på din Amiga. Det er alt som skal til for at du skal komme igang. EXene, en for styring av et kamera med redigeringskontakt (Control L eller Lanc), og en for infrarød styring av en videospiller, ligger på plass i hovedmenyen etter installasjonen. Så er det bare å klikke på LANC og fram spretter en liten hendig styringsmeny med knapper. Du ser kameraets telleverk i en rute, og du kan spole tapen i kameraet fram og tilbake, trykke på play, stopp, pause osv. med skjermknappene. Du finner også et par interessante knapper hvor du kan markere inn-punkt og ut-punkt for klippet. Spol deg fram til inn-punktet og klikk på knappen, og så til utpunktet, klikk. Voila! Første klipp er markert. Nå kan du se på klippet før du går videre, eller du kan klikke ok. Enklere er det hvis du bare klikker på neste LANC-knapp i hovedmenyen, for da kan du legge inn neste klipp direkte. Slik fortsetter du. Når du er ferdig, kan du jo koste på deg en liten "preview" - lene deg tilbake i regissør-stolen og se på alle klippene i rekkefølge.

Finjustering

Fornøyd? Kanskje, ikke helt. Du går inn i noen videosekvenser og forandrer litt på klipplengden. Det kan du gjøre direkte ved å taste inn nye posisjoner fra tastaturet, eller ved å spole deg fram og tilbake og merke av på nytt igjen. Meget fleksibelt. Du kan selvsagt forandre på rekkefølgen av klippene eller legge inn samme klipp flere steder. Det er bare å trykke på sekvensnummeret, og kopiere til etter bilde xx på vanlig Scala-manér.

Digitale videoeffekter

Når du er ferdig med klipp-lista er det bare å starte med å legge på tekst, grafikk, lyd ol. Du jobber på vanlig Scala-måte, bare at de ulike effektene knyttes til en videosekvens. Du kan legge på tekst som forklarer at den som prater heter "Harry Johnson" (han svensken du traff som kunne så "roliga vitsar om norrmänn"), du kan legge på lyd - hente inn et lyd-sample eller en animasjon. Du klikker bare på "billednavn" og får fram en meny hvor du kan velge og vrake i det du har på lager. Scala Echo har en funksjon kalt, syncro. Den hekter en sekvens på en telleverksposisjon. Meget anvendelig. La oss si at du vil ha dørknirk på telleverksposisjon 18:24:12. Da bruker du syncro og angir posisjonen. Denne kan du selvsagt også bruke til bilder, animasjoner ol.

Overspilling

Når du er fornøyd er du klar til neste operasjon: overspilling til videotape. Etter at du har lært opp Echo til å forstå de kodene som din videospiller benytter, plasserer du det infrarøde øyet fra Echo-pluggen foran din videospiller. I hovedmenyen i MM300, har du menyrekka "Infrarød". Her legger du inn at du vil ha opptak. Nederst til høyre har knappen "kjør" også fått et nytt valg som du klikker fram: "ta opp". There you go! Nå begynner det å skje ting - Scala setter video-opptakeren i "record-posisjon" og spoler tapen i kameraet fram til startposisjon, grafikken kommer fram på skjermen, og smukk overspilling av første scene er igang. Velger du "kjør" kan du sjekke scenene uten å ta opp.

Mange muligheter
Det jeg har beskrevet ovenfor er en måte å jobbe på. Du kan selvsagt gjøre omvendt - lage ulike sekvenser med Scala først og så hekte på videosekvensene. Det kan jo være aktuelt hvis du bare skal spille av videosekvenser som en del av et script i en presentasjon. Da benytter du bare LANC-EXen og henter inn videoklippet på riktig sted. Du kan også styre avspilling av en VHS-spiller. Problemet er at du ikke har noen toveis-kommunikasjon som gir Scala beskjed om telleverksposisjonen til videospilleren. Derfor kan du bare spille av et enkelt klipp fra start til "tidsstyrt" stopp. Etterpå kan du spole tilbake tapen og benytte "memory"-funksjonen på videospilleren for å spole tilbake til et bestemt sted på tapen. Har du en Sony VHS-spiller med LANC, kan du styre den med LANC-EXen.

Hendige funksjoner
Ved siden av å legge inn klipp kan du også spole tapen til riktig posisjon og la kameraet stoppe i pause. Du kan også spole tapen fram eller tilbake. Det er også mulig å ta opp en sekvens med kameraet, dersom kameraet lar seg styre på denne måten.

Overganger
Hvis du vil lage overganger mellom ulike videosekvenser - benytte Scalas eminente wipes - må du legge inn fargede bakgrunnsbilder og tone en scene ut i et blått bilde og så starte neste scene med blå bakgrunn og tone inn videosekvensen. Siden systemet bare kan styre én videokilde, kan du ikke tone en videosekvens over i en annen.

Begrensninger
Scala Echo er svært enkel i bruk. Behersker du Scalas måte å jobbe på kommer du fort inn i Echo. Det er mye enklere å markere klipp i Scala enn i feks. VideoDirector. Scala gir klippene navn automatisk, mens du må legge inn navn for hvert klipp selv i VideoDirector. En ulempe i Scala, er at du ikke får en egen klippliste som du kan skrive ut. Du kan benytte ScalaPrint, men du får du ikke en samlet klippliste med klippene direkte under hverandre. Med VideoDirector har du mulighet til å benytte flere originalkassetter, og programmet gir deg beskjed om når du skal skifte kassett under redigeringen. Dette er vanskeligere med Scala Echo. Her må du selv legge inn en stopp i programmet, eventuelt fulgt av et skjermbilde som sier "skift til kassett nr. 2". Som med VideoDirector kan du bare benytte en avspiller (et kamera), og det kan kun være et kamera med LANC redigeringskontakt. Du kan ikke benytte Panasonics 5-pinskontakt og redigere VHS/VHS-C.

Post og pre
Pre- og postroll er to begreper innenfor videoredigering. Du vil kanskje oppdage at videoklippene ikke blir helt nøyaktige - du får med litt mer eller litt mindre enn det du hadde tenkt deg. Dette har mange årsaker, og noe skyldes antakelig det utstyret du benytter. Amatørutstyr er aldri helt nøyaktig. En videospiller bruker også litt tid fra den får beskjed om å gå i opptaksposisjon (pre-roll) til den virkelig starter opptaket. Det samme på slutten av et opptak (postroll). Derfor må koden for opptak sendes litt før tapen i kameraet har kommer til riktig startposisjon. Dessverre bruker forskjellige spillere ulik lang tid på å komme igang. Er avviket omtrent like stort for hvert kutt, har du en mulighet til å gå inn og forandre pre- og post-roll-tidene i Scala Echo.

Tidskode
Skal du ha nøyaktig redigering må du benytte tidskode. Dvs. kameraet må kunne spille inn en kode for timer, minutter og bildenr. på selve tapen. Vanlige videokameraer/spillere har bare en kilometerteller og telleverksposisjonen blir borte når du tar ut kassetten av kameraet. Nøyaktigheten i klippene blir mye mindre uten tidskode, men nøyaktigheten avhenger også av det utstyret du benytter. Jeg testet Scala Echo sammen med et tidskodekamera (Sony V6000) og en Panasonic videospiller med jog&shuttle-funksjon. Jeg kunne da forflytte meg bilde for bilde med Panasonic-spilleren og registre nøyaktigheten helt nøyaktig...! Resultatet var en nøyaktighet på ca. +/- 4-5 bilder. Det er ok i de fleste situasjoner, men ønsket er jo å komme ned på +/- 1 bilde. Uten tidskode må du regne med en nøyaktighet fra et halvt til et og et halvt sekund.

Lær Scala kodene!
Sammen med EXene kommer et program kalt ScalaEcho. Det bruker du når du skal lære Scala ulike infrarøde kommandoer. Du retter din fjernkontroll mot det infrarøde øyet og lærer Scala kommando for kommando. Når Scala har lært koden ser du en grafisk fremstilling av koden i et stort grått felt på skjermen. Slik fortsetter du med å lære opp Scala til å forstå de andre kommandoene som du tenker å benytte. Du kan arbeide med to fjernstyringssett samtidig og kopiere fra det ene settet til det andre. Kommandosettene lagres som filer; "Panasonic FS100", "Sony...", som du henter inn i den infrarøde menyen.

Kos
Jeg koser meg med Scala Multimedia og Scala Echo100. Det er det beste og mest komplette redigeringssystemet for amatør/halvprofesjonell som jeg har vært borti. ScalaEcho er "video-editing at Your fingertips". For å gjøre systemet enda bedre, ønsker jeg meg utskrift av redigeringsliste og bedre muligheter til å kunne benytte flere original-kassetter automatisk. Tips til Scala Echo200....!

Nødvendig utstyr
Kameraet/avspilleren må ha en LANC-redigeringskontakt (kalles også Control-L og S.) Eldre kameraer har en annen plugg, men her finnes den en overgang. LANC finner du på en del kameraer fra Sony, Canon, Grundig, Kyocera, Nikon mfl. Dvs. kun på Video8/Hi8-kameraer og på et par hjemmespillere (både VHS og Video8/Hi8) fra Sony. Opptaksvideoen må kunne styres infrarødt. Hvis videosekvensen skal spilles av sammen med tekst/grafikk må du kople til en genlock.

Styring av annet utstyr
Det infrarøde øyet er ikke forbeholdt en videospiller. Du kan styre hva som helst (dessverre ikke den berømte brødristeren - toaster...!) og det kan jo være kjekt å styre en CD-spiller når du skal legge på musikk. Du kan ikke styre videospilleren og CD-spilleren samtidig i samme sekvens, men du kan dubbe lyden automatisk etterpå eller du kan legge inn CD-styring i en presentasjon. Du kan styre flere enheter fra samme script, men i praksis vil det nok være vanskelig å styre videoredigering og en CD-spiller samtidig. (Prøv!)

Rimelig
Har du ikke Scala Multimedia300 fra før av, er det nå ingen vei utenom. Scala Echo100 fungerer bare med MM300. Du bør også ha litt ekstra RAM i maskinen for at det skal gå bra. Scala anbefaler 3 MB. Genlock bør du også ha for å få full glede av pakken. For dyrt, sier du. Da må du tenke på hva du får. En vanlig redigeringsplanke som bare kan utføre en brøkdel av det Scala kan, koster nesten like mye. Sonys rimeligste redigeringsplanke som også kan lese tidskode, koster ca. 6000.- mens du må ut med 8000.- for å få en med innebygget tekstgenerator. Scala MM300 med Echo, koster under 6000.- (bare Echo får du for i underkant av 2000). I det perspektivet er faktisk Scala MM300 med Echo billig!

Flere standarder!
Det finnes dessverre flere standarder både for styring av kameraer og for infrarød styring. Alle Control-L kameraer oppfører seg ikke likt, og ikke alt utstyr lar seg fjernstyre fra Scala selv om det har infrarød styring. Derfor kan det oppstå problemer i forhold til det utstyret du benytter. Har du problemer, bør du gi tilbakemelding til Scala (tlf. 22 36 13 38 eller BBS 22 36 28 28). Denne artikkelen baserer seg på mitt utstyr, Sony CCD V6000 og Panasonic FS100. Sonys Hi8-deck EVS 1000 klarte jeg ikke å styre infrarødt med Scala ECHO.

fakta
Scala EE100
Redigeringspakke
Maskinkrav: Amiga med 3MB RAM, Workbench 2.1 eller nyere, harddisk, samt Scala MM300.
Distributør: Scala AS
Tlf: 22 36 13 38

+ Enkel å bruke
Video kan kombineres med grafikk, animasjoner og lyd.

- Virker ikke på alt utstyr.
Holder ikke styr på flere kassetter.

Enda et 24-bits grafikk-kort!?

Denne gangen tar vi en nærmere kikk på det tyske grafikk-kortet Picasso II. Jada, jeg vet at vi denne gangen forespeilet dere en sammenligning av alle 24-bits- kortene på markedet. For at en slik artikkel skal bli rettferdig, bør vi ha den nyeste versjonen av alle kortene og programvaren. Og det er her problemet har oppstått!

av Øyvind Skogvoll

En av importørene, eller *Opcon*, for å være mer spesifikk, er i ferd med å legge om driften til de grader at vi blir nødt til å få tak i kortene andre steder. Og det klarte vi altså ikke å få til før fristene til dette bladet gikk ut. Så denne gangen blir det heller en presentasjon av Picasso II, et 24-bitskort utviklet av tyske Village-Tronic.

Installasjon

Kortet er meget enkelt oppbygd, og består av noen RAM-brikker og en Cirrus SVGA-brikke. Det passer i en hvilken som helst Amiga 2000, 3000 eller 4000 med et ledig Zorro-spor. Kortet skal ikke stå i videosporet! Når kortet er satt inn og maskinen er skrudd sammen igjen, kobler du multisync-skjermen til den ene 15-pins-kontakten på baksiden av kortet (utgangen). En medfølgende kabel kobles mellom maskinens RGB-utgang og den andre 15-pins kontakten på kortet (inngangen). Hvis du har en Amiga 3000, som har en 15-pins VGA-utgang, kan kabelen kobles direkte på. Men hvis du har en Amiga 2000 eller 4000, må du benytte en overgang fra 23 til 15 pinner, av samme type som følger med Commodores 1942-monitor. De kan også skaffes i løs vekt, og koster da rundt 150 kroner. Når dette er koblet opp, skal det bare være å sette i gang!

Programvare

Det første du må sette i gang med er å installere programvaren. Det følger med et installasjonsprogram som tar seg av denne oppgaven. Det som installeres er blant annet *village.library*, som legges i Expansion, pluss programmene *ChangeScreen, PicassoSwitch,* skjermblankeren *StyxBlank*, diverse program for visning av bilder og animasjoner, samt drivere for ImageFX, Art Depertment og Real 3D. Når programvaren er installert og du har tatt en varmstart, vil det dukke opp en rekke nye oppløsninger i Preferences-programmet *Screenmode*. For å endre oppløsning på Workbench-skjermen, er det bare å velge en av disse, på vanlig Workbench-måte.

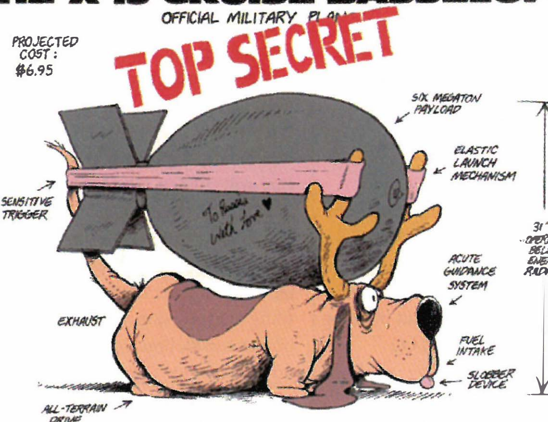
RTG - hva er det?

RTG er en forkortelse for *retargetable graphics*, noe som kort og greit kan forklares som grafikk som vises på flere forskjellige kort og skjermtyper. Poenget er at programmene ikke må være skrevet slik at de forutsetter at du har en Agnus, Denise og andre tradisjonelle grafikk-brikker i maskinen din. Ironisk nok er det for en stor grad Amigas spesielle egenskaper innenfor grafikk som har gjort det tilnærmet umulig å komme med nye, alternative skjermkort. Det intime samspillet mellom hovedprosessor, grafikkprosessorer og Chip RAM er det svært vanskelig å gripe inn i. Det mest ønskelige i en slik situasjon vil være at programmene er skrevet på en mer generell måte, og alltid bruker operativsystemfunksjoner når noe skal vises på skjermen. Disse operativsystemfunksjonene konsulterer skjermdriveren for det installerte kortet, og grafikken kommer ut på best mulig måte. Har du kun de innebygde brikkene, brukes disse til å vise bildet. Har du et 24-bits kort, kan dette benyttes.

RTG består blant annet av nettopp en samling slike funksjoner, og utviklerene hos Commodore jobber med dette i forbindelse med AAA-brikkene og Workbench 4.0. Etter den tid vil man slippe å jukse så mye som i dag for å benytte høyere oppløsning og flere farger.

Monitorer

For å bruke Picasso II *må* du ha en multiscan-monitor. Dette fordi den laveste frekvensen på skjermen er rundt 34 kHz, og en vanlig 1084 kun har tar 15 kHz. Dette medfører at Picasso II i utgangspunktet er ubrukelig for de som sysler med video og genlocker, som jo har nettopp denne frekvensen. Mens det i en brosjyre for kortet stod at man problemfritt kunne koble på en 15kHz monitor, stod et i manualen at man kunne risikere å ødelegge monitoren hvis man gjorde det. Jeg tok ingen sjanser! I den samme brosjyren stod det om en video-dekoder som lagde et vanlig composite eller Y/C videosignal, men denne har jeg ikke testet.



I stedet for å vise bilde av enda en høyoppløselig Workbench-skjerm, trykker vi heller dette festlige demo-bildet som fulgte med kortet! Sprøtt, eller hva!?

Oppløsninger

Vi satte først kortet i en Amiga 4000/040, og startet opp. Vi valgte Workbench-oppløsninger i *ScreenMode*, og etter et lite "poff" dukket en fjellstø 256-fargers Workbench-skjerm opp i 1024x768 punkter på IDEK-skjermen vår. Angående Workbench-emulering, gjelder følgende regler. På en 38 kHz monitor kan du i 256 farger benytte oppløsningene 640x480, 800x600 og 1024x768, men da er sistnevnte i interlace og flimrer litt. Har du en 50 kHz monitor slipper du interlace, og du kan i tillegg bruke 1280x1024, interlacet i 16 farger. Går du enda et steg oppover på monitor-stigen, opp til 57 kHz, kan du også bruke 1120x832 og 1152x900, begge i 256 farger. For program som støtter det, kan du bruke 640x480 og 800x600 i opp til 65536 farger uten interlace. Skal du opp i 24-bits, er det kun 640x480 som kan brukes.

Picasso stjeler!

Programmet *ChangeScreen*, som legges i skuffen WBStartup, hjelper deg med å få andre program til å fungere i Picasso-oppløsningene. Når et program prøver å åpne en ny skjerm, oppdager *Changescreen* dette, og vil forsøke å "stjele" skjermen over til en Picasso-oppløsning. Det kommer fram et dialogvindu der du kan velge om dette programmet skal kjøre i en annen oppløsning kun denne gangen, alltid eller aldri. Hvis du velger en av de to første alternativene, kommer det opp en meny der du kan velge blant de tilgjengelige oppløsningene. Når du har gjort dette, åpnes skjermen i den nye oppløsningen! Hvis du svarte *alltid*, vil du automatisk få denne oppløsningen neste gang du starter programmet. Dette er en fin måte å lure gamle program over på det nye kortet, og medfører minimale problemer.

Men... hvis programmet du skal kjøre er litt uryddig skrevet (dvs. adresserer skjermhukommelsen direkte, uten å bruke operativsystemet), kan det hende at skjermoppdateringen ikke blir helt som den skal. Da kan du slå på en funksjon som kopierer hele bildet over til Picasso-kortet med jevne mellomrom, som f.eks. hvert 5.

sekund. Dette stjeler imidlertid en del prosessortid fra maskinen, og bør i det lengste unngås.

Problemer

På min gamle og velbrukte Amiga 3000 med Workbench 2.1, fikk jeg derimot litt problemer. Workbench-emuleringen ble heller ustabil, og selv om jeg klarte å definere større Workbench-oppløsninger ble jeg plaget av at maskinen ofte hengte seg. Men program som adresserte kortet direkte, som f.eks. den medfølgende skjermblankeren og visningsmodulen for ADpro, fungerte uten problemer. Hva dette skyldes, vet jeg ikke, men maskinen min har gammel Buster-chip og har blitt terrorisert kraftig gjennom de tre årene jeg har hatt den, så det kan hende at problemet ligger der et sted. Det kan også hende at den versjonen av programvaren vi testet trives best på Kickstart 3.0

Konklusjon

Kortet er ikke så kraftig som en del av de andre kortene vi har testet, og har lavere oppløsninger og færre antall farger. Maksimal oppløsning i 24 bits er bare 640x480, noe som bare er "normal" Workbench-oppløsning for de fleste. Hvis du har en 50kHz-monitor eller bedre, blir den beste oppløsningen 1280x1024, men denne har kun 16 farger, er interlacet, og flimrer. Dessuten er det medfølgende tegneprogrammet *Personal Paint* en 256-fargers vits. Men kortet er ikke dårlig heller, for på en eller annen pussig måte har Hubert Neumeier & Co klart å legge inn den funksjonen som jeg til nå har savnet på *samtlige* kort jeg har testet: muligheten til å dra skjermene ned og opp, på samme måte som det vi kan med den vanlige Amiga-grafikken. Denne intuitive skjerm-flyttingen er noe av det som distanserer oss fra den gemene hop av PC'er og Mac'er, og den må vi for all del ikke gi fra oss! Stabiliteten var, sammenlignet med andre 24-bits kort, *nesten* akseptabel på Amiga 4000. Fremdeles er det enkelte ting man helst ikke bør gjøre, og enkelte program er ikke samarbeidsvillige. Men i disse tilfellene er det bare å la være og bruke Picasso-oppløsningene, for siden kortet har gjennomgang går det problemfritt å veksle mellom disse og den "gamle" grafikken. Hva problemet med min 3000 var, vites ikke. På AmigaEXPO i Trondheim vise Hubert uferdige versjoner av ny programvare for Picasso. Blant annet kan skjermoppløsningene og plasseringen av bildet på monitoren justeres interaktivt med piltaster og diverse, og dette vil gjøre det mye enkere å tilpasse kortet maskinen. Vi prøvde også Picasso-versjonen av TV-Paint, noe som var en sann nytelse.
Så personlig har jeg ikke kjøpt Picasso enda, og jeg kommer ikke til å kjøpe noe 24-bits kort før alt fungerer smertefritt. Problemer har jeg nok av fra før!

fakta

Picasso II
24-bits skjermkort
Maskinkrav: Amiga 2000, 3000 eller 4000 med Kickstart 2.04 eller nyere, samt VGA/Multi- sync skjerm.
Importør: Capella AS, tlf 22200806

+ Forholdsvis rimelig. Enkel installasjon & bruk.

÷ Ustabilt på enkelte maskiner. 24-bits tegneprogram burde fulgt med.

Prøv før du kjøper!

I det hele tatt tror jeg at man bør ha et litt åpent sinn for å kaste seg på de fleste av de nye 24-bitskortene til Amiga. Kort som vi har hatt problemer med hos oss, forteller andre at fungerer perfekt i deres maskiner. Og vi hadde f.eks. stort sett bare godord å si om GVP's EGS-kort, og blir oppringt av en som sier at han aldri har hørt om noen som har fått det til å virke, og beskylder oss for ikke å ha testet kortet.
Hvis du som leser dette holder på med å selge slike kort eller er i ferd med å kjøpe et, vi jeg uansett hvilket merke det er snakk om anbefale at dere blir enige om at det er returrett på kortet hvis det ikke går uten problemer i den aktuelle maskinen.
Men så lenge RTG ikke er en del av operativsystemet vil *ingen* slike kort fungere perfekt på alle program. Og selv *med* RTG vil de heller ikke gjøre det før alle programmerere lærer seg å programmere Amiga skikkelig!

TrapFax

Fax-programmet GPFax har lenge vært alene på markedet, men nå har tyske Village-Tronic lansert TrapFax. Vi har tatt en nærmere kikk på dette tyske kvalitetsproduktet.

Hvordan lage en fax?

Å lage en telefax er ikke vanskeligere enn å bruke den tekstbehandleren eller det tegneprogrammet du normalt bruker. TrapFax legges nemlig inn som en vanlig printerdriver. Når du har valgt denne printerdriveren og tar en utskrift, lages det en fax-fil i skuffen for utgående faxer. Så får du spørsmål om hvem faxen skal sendes til, og når den skal sendes. Du kan på forhånd legge inn alle dine fax-nummer i en egen telefonbok, og enkelt velge hvem som skal bli den lykkelige mottaker. Det er heller ikke noe problem å sende den samme faxen til flere mottakere.

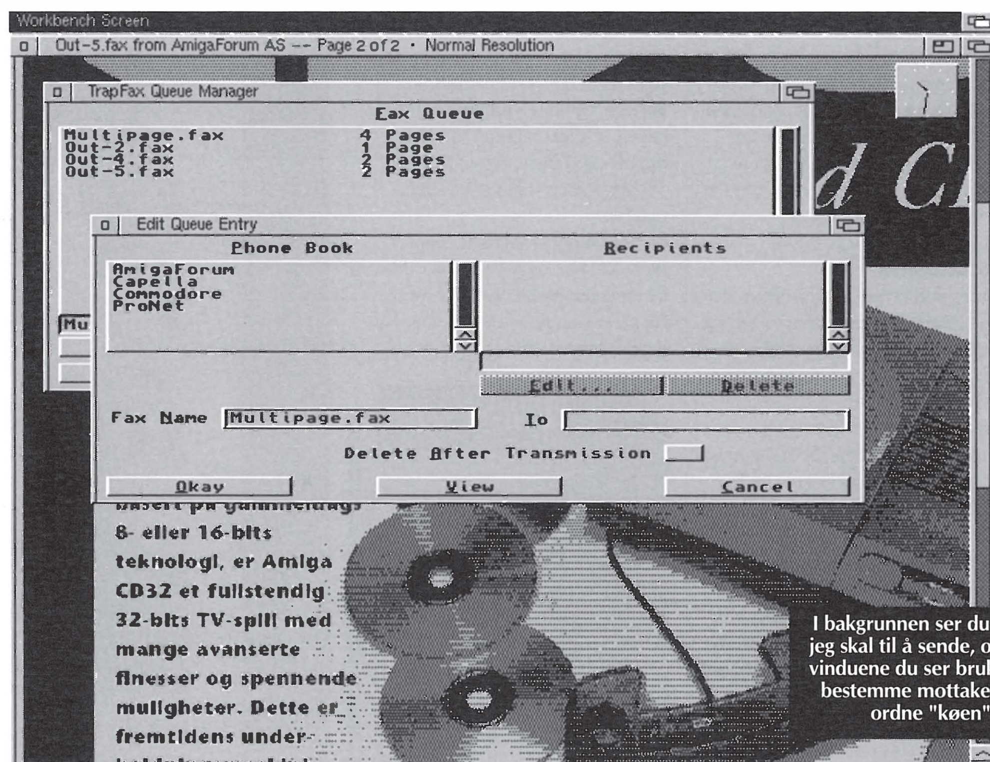
Før du sender den, kan du velge *View* for å se hvordan resultatet ble, og evt. skrive ut en kopi til deg selv.

Sending

Du må ha et modem med støtte for klasse 2 telefax for å bruke TrapFax, og programmet har blitt testet med blant annet Maxlite, UFOMate, ZyXEL U-1496E, Supra 2400+Fax og Supra 14400. Når faxen skal sendes, slår modemet nummeret, kontakt oppnås og ting går forhåpentligvis sin gang. Vi hadde av og til litt problemer med å sende faxer som bestod av mange sider, uten at vi helt forstod hvorfor.

Mottak & utskrift

GPfax kan selvfølgelig også motta telefaxer. Den svarer da telefonen, mottar faxen og lagrer den i "inn-skuffen". Du kan da bruke "View"-funksjonen for å se den, og ta utskrift hvis det er noe du absolutt *må* ha en kopi av. Det er ikke innebygd noen funksjoner for tekstgjenkjenning etc, så den teksten du mottar kan ikke hentes inn i et tekstbehandlingsprogram e.l. Men uten at vi har hatt mulighet til å prøve, går vi ut fra at tekst av god kvalitet skal kunne tolkes via det tekstgjenkjenningsprogrammet som finnes til Amiga.



I bakgrunnen ser du en fax jeg skal til å sende, og de to vinduene du ser brukes til å bestemme mottaker og å ordne "køen"

Når du bruker "View", kan du velge å lagre faxen som et vanlig IFF-bilde som kan hentes inn i Deluxe Paint eller liknende. Det går også an å markere et rektangel, og lagre kun denne biten som en IFF-fil. Biten kan også kopieres til "clipboard", og hentes direkte inn i andre program som støtter clipboard, bare ved å velge "paste" (lim inn). Men dessverre er det alt for få program som støtter dette systemet.

Konklusjon

Sett i forhold til GPFax, synes jeg TrapFax virket mye "renere". Programmet benytter standard Workbench 2.0/3.0-vinduer, og gjør ikke noe stort vesen av sin tilstedeværelse.

GPFax, på sin side, slenger opp et digert vindu som ser ut som om det er støpt i et eller annet metall, og er ikke spesielt pen å se på. Også ellers er GPfax også litt "ustandard" når det gjelder brukergrensesnittet, men fungerer til tross for dette helt flott. Også på TrapFax fungerte sending og mottak av faxer problemfritt etterhvert. Også andre maskiner i nettverket vårt klarte å sende/motta faxer via mitt modem, noe som nesten var for godt til å være sant, med tanke på den elendige nettverksstøtten Amiga har hatt. Av andre små pluss kan det nevnes at se fleste funksjonene i programmet kan brukes uten å benytte musen, en finesse man ikke finner i så mange program.

Jeg har benyttet GPFax en periode, men la om til TrapFax etter denne testen. Begge programmene er bra, men hovedårsaken til byttet var at Workbench-skjermen min kler TrapFax bedre enn GPFax. Lenge leve forfengeligheten!

fakta

TrapFax

Fax-program til alle Amiga-modeller med minimum 512K RAM, Workbench 2.04 eller nyere, samt et Fax-modem

Importør: Capella AS

Tlf: 22200806

\+ Enkel installasjon, pene vinduer, bekymringsfri bruk og få problemer.

÷ Hadde litt problemer med å sende flersiders faxer enkelte ganger.

VÅRT NAVN ER IKKE TILFELDIG VALGT!

AmigaSenteret er en bedrift som har spesialisert seg på å selge Amiga-maskiner samt tilleggsutstyr og programvare til Amiga. Vi har meget høy kompetanse på Amiga, og kan derfor gi deg grundig veiledning og god service til lave priser. Vårt spesialfelt er skreddersydde informasjonssystemer til små og store bedrifter!

OL-TILBUD PÅ CD32!



Før kr. 3.990,-

nå 3.490,-

Tilbudet gjelder fra mandag 14.2 til lørdag 19.2

FRA VÅR PRISLISTE...

FMV-kort til CD32 — **2.790,-**
Gjør CD32 i stand til å vise digital video direkte fra CD-plater - kontakt oss for liste over filmer!
Prisen 2.790,- gjelder kun i tilbudsperioden. Normalt kr. 2.990,- (2.690,- sammen med CD32).

Emplant Deluxe — **5.290,-**
MacIntosh emulator med AppleTalk og SCSI-kontroller.

Fastlane Z3 — **4.990,-**
Fast SCSI-II kontroller for Amiga 4000, med plass til 256MB RAM.

Blizzard 1230 — **3.490,-**
Akseleratorkort med 40MHz 68EC030 og klokke, med plass til 64MB RAM, 50MHz matteprosessor og SCSI-kontr.

Blizzard 1220 — **3.490,-**
Akseleratorkort med 28MHz 68EC020, 4MB RAM og klokke, med plass matteprosessor og 8MB RAM.

4MB RAM — **1.990,-**
4MB 72-pins SIMM (70ns) som passer til FastLane og Blizzard.

Amiga-maskiner! — **RING!**
Vi selger selvfølgelig også alle Amiga-modellene, Ring for pris!

Alle priser er inkl. mva.
Dette er bare et lite utvalg - ring alltid til oss hvis du er på jakt etter noe!



ÅPNINGSTIDER!
Man-Fre: 10-16
Torsdag: 10-17
Lørdag: 10-15

Tlf: 77 68 03 80
Fax: 77 68 89 86

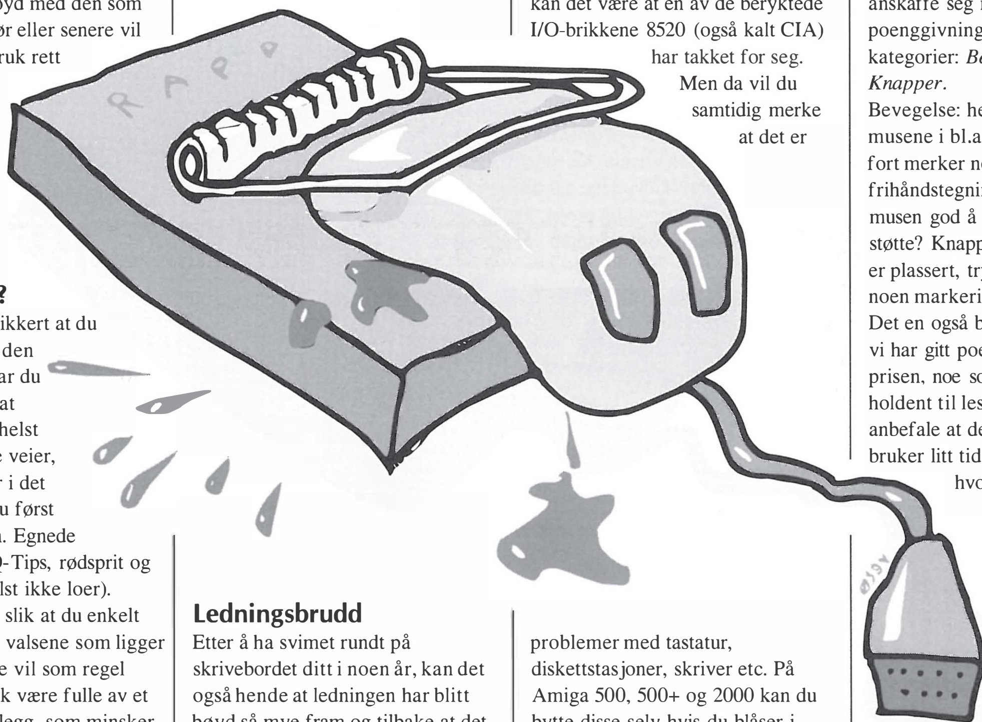
VI SENDER OVER HELE LANDET!

Gå ikke i musefella!

av Bård Pedersen

Uvisst hvilke egenskaper eller tilbøyeligheter redaktøren tiltenker meg, ble jeg utpekt til å foreta denne mustesten. Skal du få et tilfredstillende forhold til maskinen din, er det et "must" at du har en mus du er skikkelig fornøyd med.

Enkelte er så heldige at maskinen originalt er utstyrt med en mus som virker så bra at man i første omgang ikke tenker på å anskaffe seg noen ny. Men så finnes det jo noen som slett ikke er fornøyd med den som følger med. Og før eller senere vil du etter iherdig bruk rett og slett slite ut den trofaste originalmusen. Vi håper denne testen kan sette deg på sporet av drømmemusa!



Kanskje ikke?

Men det er ikke sikkert at du trenger å bytte ut den gamle sliter'n! Har du en mus som gjør at pila på skjermen helst vandrer sine egne veier, eller ikke vandrer i det hele tatt, så bør du først prøve å rense den. Egnede hjelpemidler er Q-Tips, rødsprit og litt papir (som helst ikke loer). Demonter musen slik at du enkelt kommer til de tre valsene som ligger rundt kulen. Disse vil som regel etter kort tids bruk være fulle av et asfaltliknende belegg, som minsker friksjonen, og det medfører at pilen ikke alltid følger musbevegelsen. Fjern alt av belegg fra valsene med Q-Tips og rødsprit, og gjør samtidig kulen ordentlig ren med rødsprit og papir. Når du så er fornøyd med resultatet, monterer du sammen musen igjen. Nå er tiden inne til den avgjørende prøven. Fungerer musen bra igjen, (noe den ofte vil gjøre etter denne behandlingen) har du spart en del hundrelapper, og du *trenger* derfor ikke å lese denne artikkelen videre.

Ledningsbrudd

Etter å ha svimet rundt på skrivebordet ditt i noen år, kan det også hende at ledningen har blitt bøyd så mye fram og tilbake at det oppstår et brudd inne i kabelen. Dette bruddet dukker oftest opp like ved musas "kropp", og for en nevenyttig person trenger det ikke å være noe stort problem å klippe av ledningen, avisolere enden, og lodde/skru den fast på nytt. Vær imidlertid opperksom på at selve trådene i mange musledninger føles mer som hyssing enn som kobbertråd, og kan derfor være litt vanskelig å lodde.

I/O-brikker

Slutter musa plutselig å virke helt, kan det være at en av de beryktede I/O-brikkene 8520 (også kalt CIA) har takket for seg. Men da vil du samtidig merke at det er problemer med tastatur, diskettstasjoner, skriver etc. På Amiga 500, 500+ og 2000 kan du bytte disse selv hvis du blåser i garantien og har et begrenset antall tommeltotter til disposisjon. På Amiga 600, 1200 og 4000 er de loddet direkte på hovedkortet, så hvis disse ryker må den på verksted uansett. Men for å unngå at slike katastrofer skjer, trenger du bare å huske én regel: Slå alltid av strømmen når du kobler ting til eller fra maskinen.

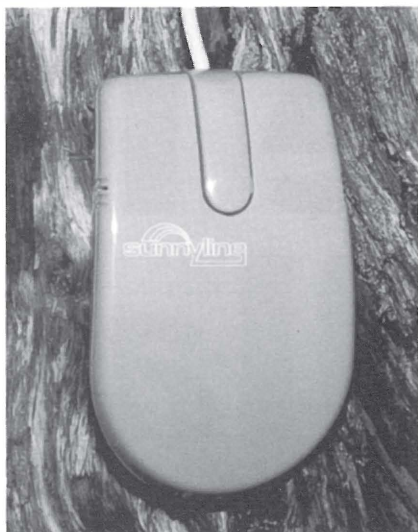
Kriteriene

Først må jeg få presisere at denne testen ikke er ment som noen konkurranse, men som en liten veilledning til de som tenker på å anskaffe seg ny mus. Vi har delt opp poenggivningen i følgende kategorier: *Bevegelse, Form* og *Knapper*.

Bevegelse: her har vi testet alle musene i bl.a. DPaint IV, hvor man fort merker nøyaktigheten ved frihåndstegning av sirkler. Form: er musen god å holde i, og gir den nok støtte? Knapper: hvordan knappene er plassert, trykkpunkt, og om det er noen markering av trykkpunktet.

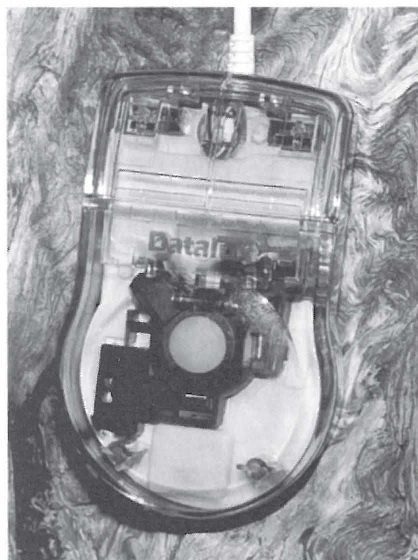
Det en også bør ta i betraktning er at vi har gitt poeng helt uten hensyn til prisen, noe som vi overlater helt og holdent til leserne. Så vil vi også anbefale at de musinteresserte bruker litt tid i butikkene for å prøve hvordan musen passer til hånden. Som kjent er ikke alle mus likedan skapt, ei heller alle hender. Så en mus som passer bra til min hånd, kan føles som en uregjerlig klump i din.

Med god hjelp fra en rekke distributører presenterer vi her 10 forskjellige mus, i alle former og farver. To av disse er Commodores standardkreasjoner som vi har tatt med i testen for at du lettere skal kunne sammenligne, og for lettere kunne ta en avgjørelse om musen bør byttes ut. *Bla om!*



Sunnyline

Dette er en mus du fort kan bli avhengig av. Den er lett å føre, og er presis nok til de aller fleste oppgaver. Formen er bra, men personlig kunne jeg ha tenkt meg litt mer høyde og støtte bakerst. Umiddelbart ligner det litt på en slags merkelig Mac-mus med bare en knapp, men man finner raskt ut at det er på hver side av denne "knappen" at de virkelige knappene er. Grunnen til at de er "usynlige", er at knappene er støpt i samme stykke som selve musen, og at det er selve plasten som gir etter når du trykker. Noen små riller på siden sørger for at trykkpunktet er akkurat passelig. Dette er en av de beste musene vi har prøvd, den kommer i flere flotte farver, og har 5 års garanti. Det eneste man kan sette fingeren på er at prisen ligger litt over hva de fleste mener en mus er verdt.



Datalux

Det later til å være en trend blant produktutviklere å la brukerne se hvordan ting fungerer, ved å la de vitale delene innkapsles i et gjennomsiktig materiale. Tidligere har vi sett bl.a. klokker, samplere, og nå også mus. I tillegg til å ha et spennende design er dette en virkelig bra mus. Uheldigvis fikk vi tilsendt en med produksjonsfeil, noe som førte til at den innledningsvis ble dømt rett ut, men etter nærmere undersøkelser og prøver kom den høyt opp på skalaen. Datalux ligger veldig godt i hånden og knappene fungerer slik man ønsker. Den fungerer veldig bra til tegning, og prisen tatt i betraktning er dette en av de beste, og tøffeste.



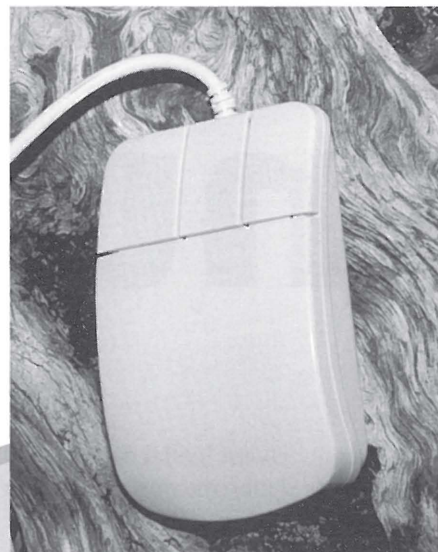
Comtec

En av de billigste, noe man ikke merker så mye på kvaliteten, men derimot hadde den en utforming som etter en kort tids bruk gjorde hånden min både stiv og støl. Med all den mediaomtale hånd/arm-skader ved feil bruk av mus har fått, er dette en mus som jeg vil holde meg langt unna. Kanskje passer den bedre til andre? Tross dette har den fått en bra poengsum, da den er veldig presis, lett og føre, og knappene fungerer bra. Absolutt verdt å prøve.



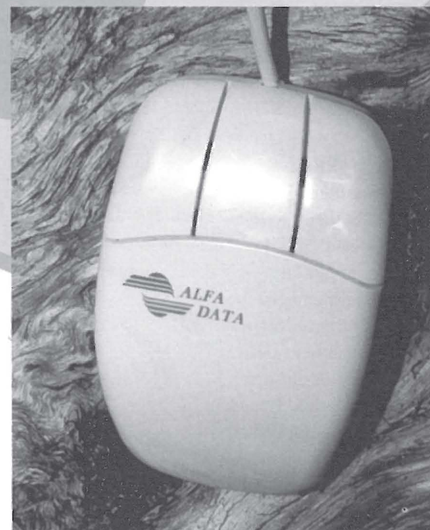
SpeedMouse

Her stemmer det meste. Musen er veldig presis, den går lett, og knappene har akkurat den utforming og trykkbelastning jeg liker. Formen er kanskje noe gammeldags, noe du ikke bør la deg skremme av. Personlig synes jeg at denne musen (og de fleste andre) er litt kort, men pris og testing tilsammen gjør nok denne musen til det beste kjøpet.



SwiftyMouse

En litt anderledes mus med bred firkantet form. Dette medfører at for meg blir det litt vanskelig å oppnå den presisjon jeg ønsker innenfor de tegneprogram jeg bruker. Til andre program er den presis nok og den gir god støtte. Knappene er litt harde og er plasser litt langt fra hverandre, og den går dessverre ikke helt opp i teten.



AlfaOptic

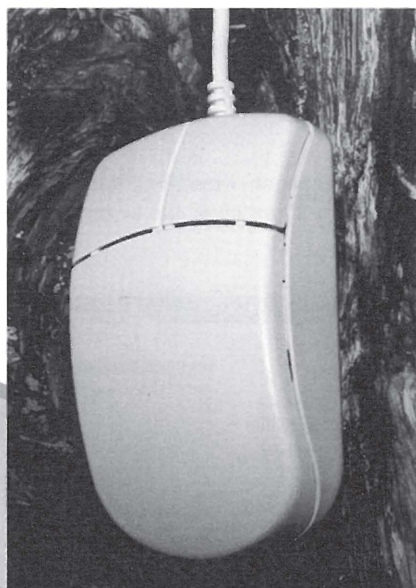
Til en optisk mus trenger du en egen musmatte, laget spesielt for denne. Musmatten er utstyrt med horisontale og vertikale streker som blir avlest av dioder under musen. Platen er av metall, noe som gjør at friksjonen mellom platen og den del av hånden som berører den blir stor. Dette medfører at bevegelsene blir sterkt hemmet. En annen ting er at man er veldig avhengig av at musen ligger i rett vinkel i forhold til platen for å jevne baner på skjermen. Kommer den litt skjevt ut, blir rette

streker til innviklede fraktalmønster i Deluxe Paint. Selve musen er usedvanlig høy på midten, og veldig lav bak. Stemmer ikke på noen måte overens med hånden min. Det store plusset med denne musen er knappene, som har det nesten perfekte trykkpunkt og plassering. Noe for spesiellt interesserte?



GoldenImage

Når en først skal lage en trådløs mus til en slik pris, skjønner jeg ikke hvorfor man ikke kunne ha lagt ned litt mer arbeid i det. Noe mer firkantet skal men få lete lenge etter - som en krympet murstein i hånden. Det fine med denne er at man slipper å tenke på at ledningen skal henge seg opp i et eller annet på et heller overfylt skrivebord. Bevegelsen er bra, men det er litt uvant med den lille forsinkelsen som den trådløse overføringen av signalet skaper. Det føles som om pilen på skjermen henger i en gummistrikk. Jeg ser fram til at det i fremtiden kan komme en litt mere gjennomtenkt trådløs mus, men det er kanskje vanskelig å gjøre noe med tregheten? Prisen er ganske drøy, for å si det mildt, men når du pakker opp esken vil du også finne tegneprogrammet Deluxe Paint III.



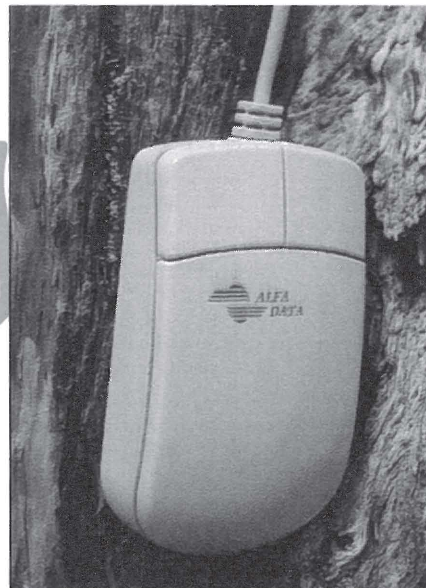
Amiga 4000 standardmus

Denne musen fulgte med vår 4000/040 som vi fikk for noen måneder siden. I løpet av disse månedene har jeg faktisk aldri vært inne på tanken å bytte mus. Heldige meg stortrives med denne musen som jeg synes er veldig bra på de fleste områder. Passer bra i hånden, er presis og knappene er slik jeg vil ha dem. Så foreløpig blir nok denne musen liggende på musmatten min!



"Mursteinen", A2000- mus

Denne fulgte i sin tid med vår A2000, og har også fulgt med Amiga 500. Hos oss blir denne musen nå bare brukt i krisetilfeller. Designet stammer fra 1986, og den har en relativt bra utforming til tross for utseendet, noe som bare bidrar til ordtaket om at musen kan være bra til tross for et forferdelig ytre. Den ligger relativt bra i hånden, fungerer bra, men er noe upresis til tegning og knappene passer meg ikke noen steder. Den plast-aktige klikke-lyden og den noe trege knappe-bevegelsen trekker kraftig ned. Heldigvis ute av bildet.

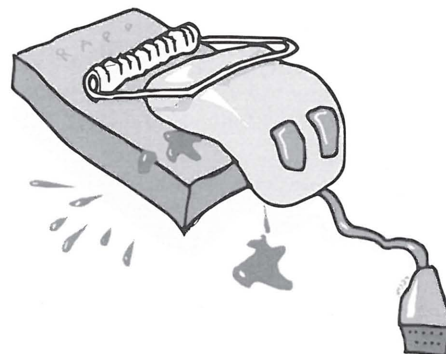


AlfaData

Like før bladet skulle gå i trykken, fikk vi tilsendt denne velbrukte musen fra Masters. Grunnen til at den var velbrukt, var at det var Håkons egen mus, som han sendte til oss fordi han hadde gått tom igjen. Etter hans ekspertuttalelser skulle dette være "den beste musen". Men jeg synes den er litt flat, men ellers er den virkelig bra. Presis og fin til tegning og ellers hva man skulle ha behov for. Knappene har nesten perfekt trykkpunkt, og i relasjon til prisen bør denne musen absolutt komme i betraktning. Den ligner forresten skremmende på de klassiske og noe dyre Naksha-musene som herjet land og strand rundt for noen år siden, og personlig syntes jeg også da at disse musene var "naksha" bra.

Type	Leverandør	Pris	Bevegelse	Form	Knapper	Totalt
SunnyLine	Nimar	495,-	8	7	7	7.3
Datalux	Nimar	395,-	8	7	6	7
Comtec	Nimar	295,-	7	4	6	6.3
SpeedMouse	Databua	300,-	7	7	8	7.3
SwiftyMouse	Famo	320,-	5	6	6	5.7
AlfaOptic	Famo	650,-	5	5	9	6.3
GoldenImage	Famo	2000,-	5	4	5	4.7
A4000 mus	Commodore	følger med A4000	7	7	7	7
A2000 mus	Commodore	fulgte med A2000	5	5	5	5
AlfaData	Masters	270,-(!)	7	6	7	6.7

Merk: Prisene som er oppgitt kan variere!



Skrift-guruen

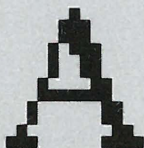
Å lage sine egne skrifttyper er ikke noe nytt i Amiga-verdenen. Men til nå har det stort stort sett dreid seg om såkalte bitmap-fonter til bruk i Deluxe Paint og Scala, uegnet for Desktop Publishing og høye oppløsninger.

av Øyvind Skogvoll

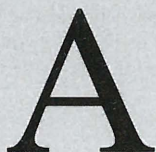
pris på. F.eks. kan du jobbe med flere skrifttyper samtidig, og ha flere åpne vinduer innenfor samme font. Et slikt programdesign skulle vi gjerne sett mer av! Når det gjelder det rent font-tekniske, kan du selvfølgelig hente, modifisere og lagre "kerning"-tabeller, der avstanden mellom hver enkelt bokstav er definert (f.eks. krever kombinasjonen LV en annen kerning-verdi enn HL, på grunn av bokstavenes fasong).

Vektor vs. bitmap

De første skrifttypene (fontene) til Amiga, som f.eks. Topaz, er bygd opp av punkter, og finnes kun i noen få størrelser. Hver størrelse var lagd separat, og hvis man prøvde å forstørre eller forminske disse gikk det som regel sterkt utover kvaliteten.



Med versjon 1.2 av Professional Page ble vektorskrifter introdusert på Amiga. Da Workbench 2.1 kom, ble vektorskrifter en del av operativsystemet, og de kunne brukes i de fleste program. Disse skriftene er lagret som vektordefinisjoner i stedet for punkter. Når du velger en vilkårlig størrelse, regner maskinen ut hvordan bokstaven skal være. Dermed blir bokstavens kvalitet optimal for den valgte størrelse. En fordel med dette er at f.eks. tekstbehandlere regner ut bokstaver til bruk på skjermen (75 punkt pr. tomme), men når dokumentet skal skrives ut, genereres det nye bokstaver som er tilpasset skriverens oppløsning (f.eks. 300 punkt pr. tomme).



Det finnes i dag en rekke forskjellige standarder for vektorskrifter. På Amiga er AGFA Compugraphic det mest utbredte, mens det på Mac er vanligst med Adobe Type 1. På PC'ene florerer det som vanlig med forskjellige typer, men de vanligste er Adobe Type 1 og Microsoft TrueType.

TypeSmith 2.0 fra Soft-Logik Publishing har *ingen ting* med fru Smith å gjøre, men lar deg lage dine egne *vektorfonter*, samt konvertere mellom forskjellige format som eksisterer i dag. Versjon 1.0 av programmet var ikke noen stor suksess, men nå har produsenten hørt på brukernes ønsker og kommet med en ny og forbedret versjon. Programmet kommer på en enkelt diskett, og installerer seg selv ved hjelp av Commodores *Installer*-program. Manualen er på engelsk, er passe tykk, og inneholder både bakgrunnsstoff og detaljert informasjon om hvordan programmet brukes.

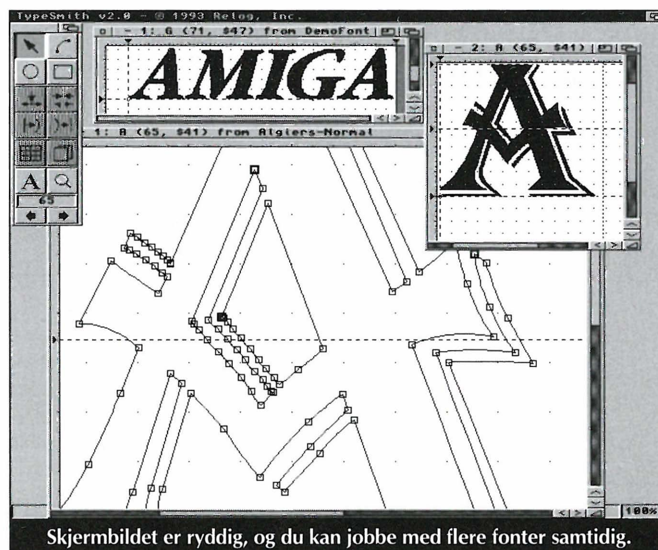
Med TypeSmith 2.0 kan du hente inn og redigere skrifttyper i formatene Postscript Type 1, Postscript Type 3, Compugraphic Intellifont og Soft-Logik Outline. Du kan lagre i de samme formatene, bortsett fra Type 3. I tillegg kan du hente og lagre vanlige bitmap-skrifttyper av vanlig Amiga-standard.

Lag dine egne

Du kan scanne inn bokstaver og bruke dem som et underlag for å lage vektorskrifter, enten manuelt eller ved hjelp av "autotrace". Sistnevnte er ikke egentlig så veldig bra, da rette linjer ofte ender opp med myriader av referansepunkter. Jeg prøvde å tegne over bokstavene manuelt, og det fungerte fint. Måten man behandlet vektorene var forskjellig fra Professional Draw, men likevel grei å lære seg. For å si det mildt, må det være et sinnssykt omfattende arbeid å lage en hel skrifttype selv. Ikke nok med at hver enkelt bokstav må være noenlunde perfekt, med det er så inni hampen mange av dem og! Og så skal de i tillegg harmonere med hverandre, så dette er neppe noe som er gjort på en kveld! Men - jeg har såvidt begyn på "min" skrifttype, og jeg kan love at du aldri har sett maken!

Konvertering

Det neste jeg ønsket, var å teste importen av Adobe Type 1 skrifter.



Skjermbildet er ryddig, og du kan jobbe med flere fonter samtidig.

Jeg fikk låne noen av de minst stygge skrifttypene som følger med Corel Draw, og valgte så *Import Adobe Type 1*. Etter noen sekunder dukket en diger A opp på skjermen, klar for videre radbrekking. Jeg hadde ingen intensjoner om å gjøre ting enda verre, men ønsket kun å lagre den som Agfa Compugraphic, for å bruke den i Professional Page. Derfor valgte jeg naturlig nok *Export Agfa Compugraphic*, og maskinen begynte å jobbe. Etter at jeg hadde angitt hvor skriften skulle lagres, kom det opp en feilmelding som sa at TypeSMITH ikke kunne finne "if.fnt" i Professional Pages cgfonts-skuff. Jeg sjekket, og fant filen der.. hmmmm. Like etter kræsjet TypeSMITH, og jeg ante en bug i programmet. Dagen etter fikk jeg et brev fra Soft-Logik der de fortalte at de hadde oppdaget noen småfeil i programmet, og at jeg snart ville få tilsendt versjon 2.01, som skulle være feilfri. Jeg prøvde også å importere og eksportere andre formater, og med unntak av litt kræsjing her og der gikk det stort sett bra. Har de egentlig guru-testet dette programmet?

Avanserte muligheter

Programmet er fullt av finesser som jeg etterhvert begynte å sette stor

Konklusjon

TypeSMITH versjon 2.0 er for ustabil til at man kan jobbe uten hjertet i halsen, men hvis den lovede versjon 2.01 fikser disse uregelmessighetene er programmet bra. Det er kanskje ikke så mange som har behov for å lage egne skrifttyper, men jeg tror etterhvert at ganske mange har behov for å konvertere skrifter fra andre maskintyper. Til dette kan versjon 2.01 fungere bra, men husk for ordens skyld at det er *copyright* på de fleste kommersielle skrifttyper.

fakta

TypeSmith 2.0
Editor for bitmap- og vektorfonter.
Maskinkrav: Amiga med 2 diskettstasjoner eller harddisk, 2MB RAM, WB2.0 eller nyere.
Importør: FAMO As.
Tlf: 22381205

\+ Brukervennlig og kraftig. God manual!

÷ Ustabil. Treg på enkelte funksjoner, som f.eks. generering av "preview".

HAPPY HOUR!

AMIGAFORUMS HELSEKOST FOR SPILLEGALE

Karakterer!

MELDINGER FRA MARIUS

Nå sitter vi alle og venter på vinterlekene i Lillehammer. Skolebarn og -ungdom over hele landet har fri de to ukene lekene pågår, og noen av disse har kanskje andre ting de heller vil gjøre enn å sitte å se på Bjørn Dæhlie og gjengen.

Spill er en god idé i så måte, og i dette nummeret av HappyHour er det tester av en rekke glitrende spill. Vi har gitt så mye som tre seksere og to femmere i denne utgaven, så dere som vil ha litt underholdning fra datamaskinen har endel å velge mellom her. Det virker som om det er sterke meninger både i redaksjonen og ute i det ganske land om karaktergiving av spill. Nå har jeg tatt opp dette en gang før, men i dette nummeret skal jeg klarlegge alt om vårt karaktersystem.

Vi har tidligere vært litt for snill i noen tilfeller, har vi kommet frem til etter heftige debatter i redaksjonen. Derfor har vi bestemt oss for å høyne kravene litt fra nå av. Det skal bli vanskeligere å få karakterene seks og fem, mens æresutmerkelsen YATZY er noe man ikke bør vente mer enn et par ganger i året. Nedenfor står nå vår karakterliste med forklaringer.

- Fryktelig makkverk, som ingen bør engang tenke på å kjøpe.
- Her mangler det mye før det er verdt prisen sin.
- Et helt ok spill, men ikke noe kjempespill.
- Nå er vi oppe i toppklasse på spillet, men div. små mangler.
- Wow, dette er kvalitet nesten hele veien.
- Dette kan ikke sammenlignes med noe tidligere arbeid.
- Vi bøyer oss i støvet!

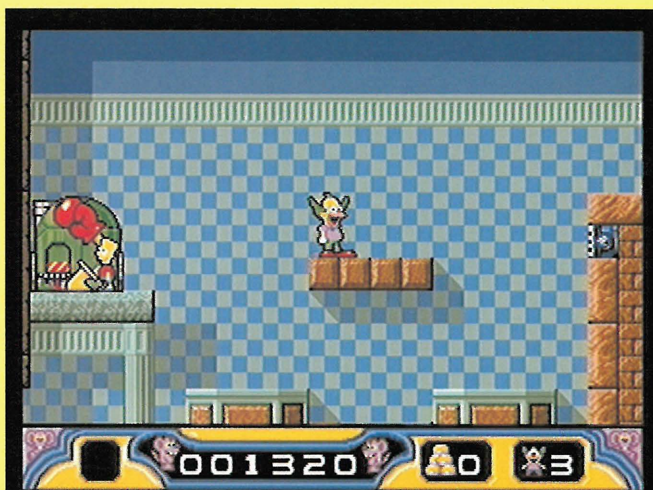
Håper noen av dere ble klokere av dette og kan godta våre vurderinger heretter. Vi gjør vårt beste, noe som det også ser ut som softwarehusene gjør, skal vi dømme etter månedens tester.

De beste ønsker,
Marius Røstad

Send ros, ris, tips og annet til:
Amiga Forum / Happy Hour
Postboks 629, 1522 Moss

Krustys Fun House

Hey man! Bart Simpsons superhelt Klovnen Krusty har problemer. Krusty's super funhouse fra Virgin/Acclaim er et plattform-puslespill, men er det like kult som tegnefilmserien? Det er bare en mulighet til å finne det ut....



Klovnen Krusty på rottejakt. Dessverre er tegnefilmen bedre en spillet.

Krustys morohus i Krustyland har blitt invadert av rotter. Hva skal han gjøre? Rottefangeren i Bartland er på ferie, så betyr dette farvel og adjø for morohuset? Heldigvis er Bart og Homer der for å hjelpe stakkars Krusty. De setter i gang med å lage diverse meget sofistikerte rottefeller der rottene blir grilla med 20000 volt, eller rett og slett skvisa til pizzafyll. Alt Krusty trenger å gjøre er å leke rottefangeren fra Harlem og lede rottene til fella. Det er lettere sagt enn gjort kanskje. Krusty har ingen fløyte, men du kan styre ham rundt slik at han kan flytte på klosser, bygge stiger og sette sammen rør slik at rottene blir ledet mot rottefella. En primitiv Lemmings-klone kan man godt kalle dette spillet.

Spillet er bygd opp av 5 nivåer, der hvert nivå kan ha opptil 14 brett. Man går rundt i huset og kommer til dører en kan gå inn i. Man kan gjennomføre brettene i hvilken som helst rekkefølge, og for hvert brett man klarer vil døra få en lås satt på. Når alle brettene er ferdige, åpnes døren til neste seksjon seg og man får et passord, slik at man også senere kan starte rett på det nivået man har kommet til. Ganske kjekt, for det blir fort litt kjedelig å spille de første brettene om og om igjen.

Nå er det selvfølgelig ikke bare rotter i morohuset til Krusty. Det hadde jo blitt for kjedelig. Derfor er det visse ting man må styre unna eller kaste bløtkaker eller baller på. Det er bla. rosa flygende griser og laserskytende Bartliknende aliens. Underveis vil du finne forskjellige hjelpemidler for å "hjelpe" rottene mot rottefella. Det finnes springfjær, vifter, glasskrukker for å frakte rotter i og skjøter til rør. Alt i alt, litt å prøve seg fram på. De første brettene er ganske enkle slik at man kommer inn i spillet og får prøvd seg i å bruke de fleste hjelpemidlene. Her får man også møte endel bonus-rom som ligger skjult omkring. Det er ofte en like stor jobb å få drept rottene som å finne bonusrommene.

I bakgrunnen er det lystig melodi som man egentlig trøtner fort av, men man får jo høre museskvis(a) og Krustys "hehehehe" sånn innimellom. Grafikken i Krustys Fun House er ikke noe å skrive hjem til mor om, men helt vanlig. Det kunne jo vært litt ok med forandringer i bakgrunnen mens en spilte, men spillet er jo bare på en diskett og det får jo være grenser hva en skal klare å presse inn. Spillet fungerer på alle maskiner unntatt Amiga 4000. Skjønner ikke hvorfor programmererne ikke klarer å fikse dette ennå!

Krustys Fun House er et spill for de som liker å pusle litt, men samtidig liker å hoppe rundt fra plattform til plattform. Mitt råd er nå som du har lest testen, prøv det først. Det er ikke noe stort spill dette her, men noen kan



finne det veldig interessant. Men det kan bli litt for enkelt, og dersom man skal bruke flere hundre kroner på et slikt spill så vil man gjerne holde på litt mer enn en gang iblant.



Krustys Fun House

+ Mange brett å bryne seg på. Selv om det blir litt lite variasjon. Acclaim satser internasjonalt og har manual på engelsk, tysk, fransk, italiensk og spansk.

− Spillet fenger egentlig ikke nok. Litt "teit" musikk.

Testet av: Ole Andreas Grytdal
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 259,-

OL-måneden er over oss, og for alle dere stakkarer som sitter inne i to uker uten å ha den minste interesse for sporten som florerer på TV-kanalene, her har vi noen nyheter dere kan sikle over i den nærmeste tiden.

Core Design

blir et softwarehus å regne med i 1994. Darkmere som skulle vært her for et helt år siden er omsider på vei. Darkmere er et 3D-isometrisk adventure-spill som minner om Cadaver. Man må løse en masse små oppgaver for man kan befri sin landsby fra den fryktelige skjebne som har tilfalt den. Spillet ser helt glimrende ut, og Core Design har lovet at det er verdt å vente på. Samtidig holder Core Design på med et spill kalt Darkstone. Jepp, dette er oppfølgeren til Darkmere og blir sluppet på nogenlunde samme tid som Darkmere. Darkstone er ikke den eneste oppfølgeren Core har under produksjon. Universe er oppfølgeren til Curse of Enchantia, som dukket opp for ett år siden. Universe har en mer CyberPunk-inspirert handling og foregår i fremtiden der man skal ta knekken på den onde keiseren, Neiamises. Wonderdog er et annet plattformspill som er i vente derfra. Enda et heter Cyberpunk, selv om jeg ikke helt er med på hvorfor det er kalt dette. Så vidt jeg skjønner har de bare brukt dette navnet for å selge mer. Det er morsomt nok, men det er også alt.

Millennium

hevder at de har skutt gullfuglen nok en gang med plattformhelten Pinkie. De sier at den lille rosa helten er den mest kjærlige, elskelige personligheten som noen gang har besøkt vår kjære planet. Spillet tar opp hansken fra Jurrasic Park. Her må Pinki kjøre rundt i galaksen for å finne de siste Dinosaureggene så de ikke forsvinner for alltid. Høres spennende ut, det kommer iallefall en gang i løpet av våren.

Martin Edmondson

som er en av gutta bak Shadow of the Beast I - III har nok et spill på trappene. Helt i begynnelsen av denne måneden kommer visstnok Brian the Lion. Spillet er nok et plattformspill, men det er vel ikke så rart når man ser på reportoaret til herr Edmondson. Det skal være hele 40 brett man må arbeide seg gjennom, så selv den mest innbitte plattform-spiller bør ha noe å bryne seg på i dette nyeste spillet fra Psygnosis. Andre ting dette firmaet driver på med er spillet Innocent Until Caught, som kom til PC rett før jul og ble møtt med ros fra mange kanter. Det dukker opp til både CD32 og andre Amiga-modeller.

Populous,

Utopia og The Settlers får nok et nytt medlem i sin familie av krigs-/strategi- /utviklingsspill. Genesia kommer snarlig fra Mindscape og ser glitrende ut. For å vinne spillet må man samle opp syv juveler, noe man må ta i bruk en rekke hjelpemidler for å klare. Man må sende ut armeer for å kolonisere land og finne opp nye hjelpemidler. Problemet kommer når man møter fiender på turen rundt i landet. Disse kan stjele juveler fra deg igjen så her må man virkelig passe på. Kommer i månedskiftet januar/februar.

Tornado

er en ny flysimulator til Amigaen som dukket opp til PC i fjorsommer. Det var virkelig bra der, men kom litt i skyggen av andre mesterverk, som Strike Commander, Flight Simulator 5 og Comanche: Maximum Overkill. På Amigaen er vel neppe dette noen fare med tanke på at det er et heller beskjedent antall gode flysimulatorer der. Detaljene i grafikken og selve oppdragene er av ypperste klasse og det virker som om dette kan bli den nye slageren på Amiga!

US Gold

har laget et nytt strategi spill som foregår i England under middelalderen med alle de slott, prinsesser, skatter, kriger og konger som dette medfører. Kingmaker er ikke noen grafisk opplevelse og skorter litt på musikken, men spillet er glimrende. Det er basert på Rosenes Krig fra 1455 til 1483, som også ble laget i brettspillversjon tidlig på 70-tallet. Hele spillet går ut på kampen om kronen etter den hundre-år lange krigen mellom England og Frankrike.

Krysalis

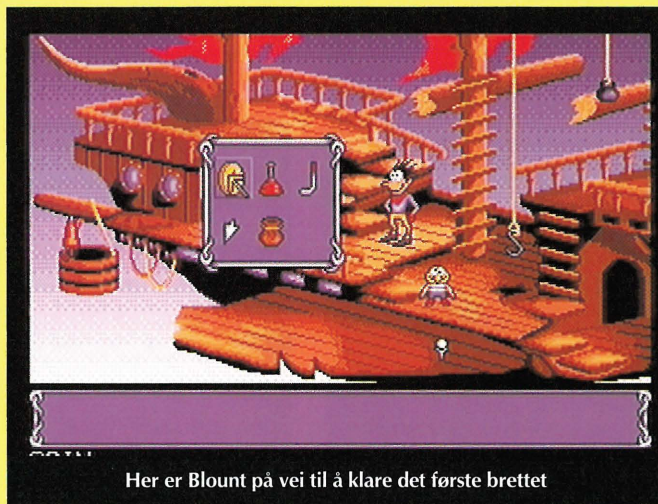
har nå fastsatt datoen på sitt nye fotballspill. Februar 94 kommer Manchester United - Premier League Champions. Det er vel ikke noen overraskelse for noen at et lag som Manchester United får et spill oppkalt etter seg i sesongen etter sin første ligaseier på aldri så lenge. Spillet ser ut til å bli en veldig hit blant de fotballspillere som elsker taktikk. For oss andre som er mer opptatt av hvordan det er å spille må det sies at det ser skufffende ut, men det er bare å vente å se.

Til slutt

har vi det nye spillet til Kompart, Fatman - The Caped Crusader. Spillet kan minne om SuperFrog i grafikk og spilltype, og hvis det er like bra blir nok dette en slager i plattform-genren. Som navnet avslører er dette spillet en aldri så liten parodi på vår alles kjære kappekledde flaggermus fra de mørke gatene i Gotham City, Batman.

Goblins 3

Vi har nå kommet til nummer tre i serien fra Coktel Vision, der vi på ny skal hjelpe vår lille goblin gjennom et utall av skjermer. De to foregående spillene var klassikere. Er Goblins 3 også det? "Nå blir det FRYKTELIG spennende, dere!" (C) Casanova

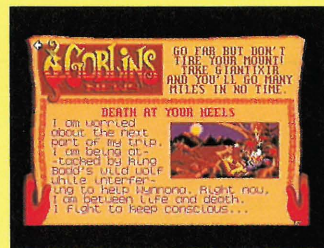


Her er Blount på vei til å klare det første brettet

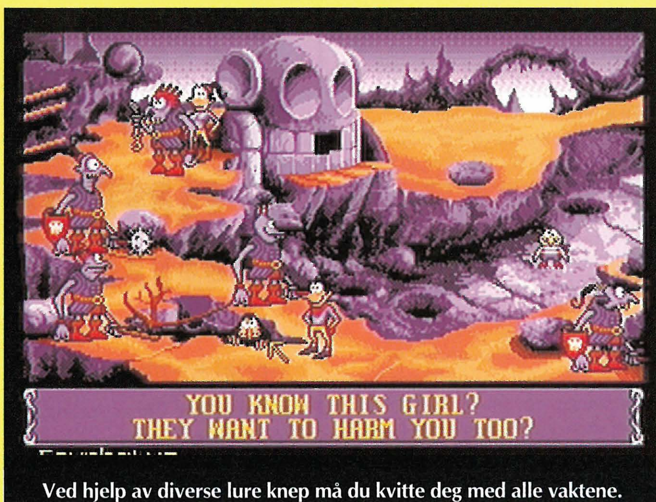
Franskmennene er gode til å lage orginale og bra spill. Another World I og II og Operation Stealth for å nevne et par. Serien om de komiske goblinsene er også klassikere for de som ikke har fått øynene opp for disse ennå. Liker man komiske situasjoner er Goblins 3 noe for deg. I de foregående spillene har man kunnet styre henholdsvis tre og to personer. Nå er det bare en hovedperson, nemlig Blount. Han er en journalist for Goblins News som



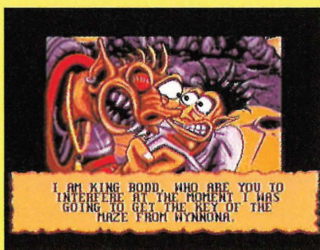
alltid har drømt om å gjøre et skikkelig nyhetskupp. I tusener av år har de to kongedømmene, styrt av dronning Xina og Kong Bodd, konkurrert om hvem som ville klare å komme seg gjennom labyrinten ved Foliandre fjellet. Den første goblin som kommer gjennom labyrinten vil skape evig lykke for sitt folk, noe ingen ennå har klart. Men så skjer det, vokteren av labyrinten dør og nøkkelen til labyrinten forsvinner. En annen fryktelig ting er at hans arvtager, datteren Wynnona ikke er å finne. Mange spørsmål reiser seg: Hva har skjedd med Wynnona, har en av monarkene tatt nøkkelen og hvordan skal utfordrerne overvinne labyrinten? Hmmm, tenker Blount, dette må være noe for meg å finne ut av. Blount drar avgårde for å intervjue de to monarkene og for å få sannheten fram i lyset.



Du styrer Blount ved hjelp av å klikke dit du vil han skal bevege seg eller klikke over en gjenstand han skal ta opp/bruke. Et ganske greit prinsipp, men allikevel ikke helt



Ved hjelp av diverse lure knep må du kvitte deg med alle vaktene.



enkelt å vite når en skal gjøre hva. Blount trenger nemlig hjelp av og til og da får han hjelp av papegøyen Chump, boa-slangen Fulbert eller magikeren Ooya. Samarbeid er MYE benyttet i dette spillet, og det blir mye klikking på Blount, så på et objekt og hurtig klikke over på en av hjelperne hans slik at de kan utføre et eller annet. Det blir endel komiske situasjoner idet en skal prøve og feile litt for å få alt til å virke. Et sikkert tegn når noe går godt er tommeln opp og et bredt smil. Ellers blir det mye klaging og prating på goblins-språket mens han peker mot hodet og ser dum ut. Lydeffektene er noe av det som setter mest stemning på spillet. Blount gjesper og strekker seg, han hoster etter å ha pustet inn pepper og skriker når han får fingeren klemt i en musefelle for å nevne noe. Det er også en masse stilige animasjoner og forskjellige rare ting som Blount finner på. Du kan be han om å gjøre en ting, han blir stående og gruble før det kommer en lyspære over hodet hans av den smarte ideen din.

Spillet er delt opp i en mengde forskjellige deler der en må løse diverse probelemer. Noen av brettene foregår bare på et område der en kan "scrolle" skjermen, mens andre steder må man bevege seg mellom et par steder for løse alle oppgavene. Problemene er ofte enkle å se, men vanskelige å løse. Heldigvis kan en å få hjelp der man er, ved å bruke en av de fem hjelpemulighetene i spillet. Etterhvert som man utforsker områdene skriver Blount i avisen, slik at man kan bla seg igjennom hendelsene en har vært igjennom. Bla. kan man lese hvordan man ble angrepet av en ulv (i virkeligheten en varulv) og når månen lyser på en får han en merkelig skjeggvekst over hele kroppen!

Grafikken i Goblins 3 er klar og fin og det er lett se ting som kan plukkes opp og hvor de kan brukes. Blount er bra lagd med en mengde forskjellige grimaser og uttrykk. Sammen med de bra lydeffektene får man en morsom stund foran Amigaen. I bakgrunnen er det en lystig melodi som skifter mellom hver scene, men som du kan skru av hvis den blir for ensformig.

Spillet er på seks disketter og kan installeres på harddisk, men det er fullt mulig å spille fra disketter, regn bare med litt lang loadetid. Heldigvis hentes hele brettet inn i minnet slik at en slipper unødvendig loading underveis i brettet. Goblins 3 krever 1 MB minne og fungerer ikke på Amiga 4000. For fans av de to forrige spillene er dette et "must". Jeg kan love deg mange, mange timer foran amigaen, med puslerier og mye moro.



Goblins 3

+ Masse komiske situasjoner som oppstår støttet opp av morsomme lydeffekter. Mange brett og puslerier som må løses fordelt på seks disketter gir en MANGE timer foran amigaen før en er i mål. Et riktig kosespill, når leksene blir for kjedelig.

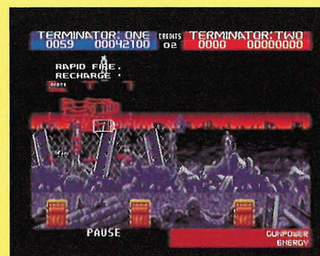
– Litt tregt loadesystem som gjør at må ta en en kaffepause innimellom. Et par små bugs innimellom.

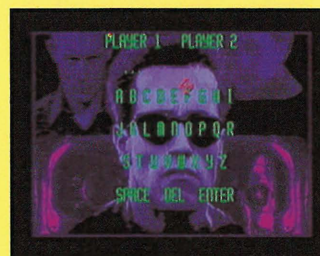
Testet av Ole Andreas Grytdal
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 325,-

T2 - The Arcade Game

I'll be baaaack....", har Arnold sagt i et ukjent antall filmer, og jammen er ikke vår helt tilbake. Arnold strikes back, som det heter, i Terminator 2 - The Arcade Game fra Virgin Software og Acclaim.

Spillet er en tro kopi av spillehallmaskin ved samme navn. Bortsett fra at man i spillehallen skjøt med et skikkelig maskingevær mot de slemme gutta. De fleste har vel sett FILMEN, så det er vel ikke så mye vits å forklare så mye om plottet. Det varierer mellom krigen mellom



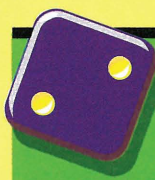


maskinene, og "nåtiden" der du skal beskyte John Connor mot T1000. T1000 kan omforme seg til nesten hva som helst, innta en hvilken som helst fasong og er en skikkelig tøffing som tåler endel skudd før han tar kvelden.

Spillet er delt opp i 7 forskjellige brett. De fire første brettene utspiller seg i kamp mot maskinene. Her møter en alt fra de simple robot-modellene og cyborger som har en skikkelig Arnold-"look" til flygende helikoptre og framtids-tanks som fyrer av masser med raketter mot en. På de tre siste brettene skal en finne CPU'en til den første Terminatoren , komme seg gjennom en biljakt og tilslutt møte og nedkjempe T1000. La det bare være sagt, man må også passe på at ikke John dør under et par av brettene, så det er ikke bare deg selv man må passe på. Heldigvis har "Ze Risistaance" lagt ut litt godsaker til deg slik at du kan få vist hvem som er sjefen her. Det ligger raketter, skjold, granatkastere og til og med en barrel gun. En slik du kan kappe trær med, hvis du da har sett Arnold i Predator. Etter hvert brett får man også se hvor godt man har skutt, og har man vært riktig flink gutt kan man høre Arnold mumle "Excellent".

For de av leserne som husker tilbake til "gamle" dager er dette bare en 1993-versjon av spillet Operation Wolf, bare det at denne er bygd på en filmtittel slik at man håper å få lurt noen til å kjøpe spillet. De fleste spill som blir lagd på filmtitler idag blir aldri bra. Mulig at spillehall-versjonen av spillet går bra og de tenkte å vri noen kroner ut av Amiga eiere med store lommebøker rundt jul, men vi er for smarte til det! Det er litt bedre å stå med en uzi pekende mot en storskjerm og høre "hasta la vista baby", enn å flytte rundt med en mus, trykke som en gal og se på noe som minner om "ST-grafikk" slik som i gamle dager. Musikken og lydeffektene er vel greie nok, men det kan nesten virke som om de har stått med mikrofon ved siden av spilleautomaten når de har samplet et par av lydene. Grafikken er sånn passe, men ikke hva en skal forvente av spill idag. Dette minner om da alle Amiga-spillene var Atari S- kloner. Synd Arnold har lånt bort trynet sitt til et slikt spill. Spillet kommer på to disketter og krever 1 MB minne. Det fungerer heller ikke på Amiga 4000.

Slike spill ble vel de fleste lei av for en del år siden. Undertegnede kom nesten til femte brettet etter en times spill, og det ga meg ikke lyst til å fortsette og prøve å komme meg videre. Hvor ble variasjonen av? Nei, det blir ikke "I'll be back" for meg i dette spillet ihvertfall.



T2 Arcade

+ Manual på engelsk, fransk, tysk, italiensk og spansk! Lite loading fra diskett. Bilde av Arnold mellom hvert brett!

– Blir kjedelig i lengden (etter en halvtime). Ingen

Testet av: Ole Andreas Grytdal
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster

Cannon Fodder

Uansett om man har vært gjennom førstegangstjenesten, om man er militærnekter, ikke gammel nok til å dra i militæret eller er en god gammel offiser, er Cannon Fodder spillet som overfører deg til krigens harde bud.


Her gjør vi kål på et par av fiendens brakker... med innhold.

Det går lang tid mellom hver gang Sensible Software slipper spill på markedet, men de få gangene det kommer noe derfra er det kvalitet tvers igjennom. Så også denne gangen. Cannon Fodder er et glimrende spill på alle måter; grafikk, lyd og spillbarhet er bare mega. Noen kan kanskje komme til å klage på at det er for voldelig, men tull og tøys sier jeg. Det er bare moro. Allikevel gidder ikke jeg å innlemme meg i en diskusjon som begynner å bli urgammel nå, voldsdiskusjonene kan gjøres på ett eller annet avlyttet kontor på Stortinget.



Som radaroperatør på et fort milevis ute i Andsfjorden i Troms fylke var det lite av min militærtjeneste som gikk ut på å løpe rundt i skogen for å leke, men det var da øyeblikk der også jeg fikk gleden av denne såkalte voksne leken - krig. Noen vil kanskje være uenig med meg på dette området, men selv om man kan hate til de grader når man må krype i gjørma mens man leter etter fienden, er det lite som er så moro som når man kan skyve ladearmen tilbake på sin AG-3 for å blåse avgårde et par rødfis, mens knallskuddene hagler rundt deg og lysgranatene kaster et spøkelsesaktig lys over det hele. Derfor kan jeg være uenig med Virgin og Sensible Software i slagordet deres i Cannon Fodder, "War has never been so much fun". Spillet er utrolig morsomt og klarer å gjenskape den gleden jeg har beskrevet ovenfor på en måte som ikke jeg har opplevd før, men fremdeles er det ingenting som kan måle seg mot den ekte vare.

I Cannon Fodder må man legge seg i selen og få full kontroll over musen, for her er det virkelig snakk om selvkontroll. Man tar på seg ansvaret som patruljefører for en gjeng soldater som kan variere på det erfaringsmessige plan, noen kan være velutdannede kapteiner, majorer eller generaler, mens andre kan være "sylferske" militanter. Samme hva må du styre dem igjennom et rent helvete av jungler, ørkener, isøder, sumpland og underjordiske baser. Disse fem landskapstypene byr på mer problemer enn du ba om da du ble født, og det tar sin tid å kjøre gjennom spillet. For etter at man har lekt seg gjennom de fire-fem første oppdragene som en dans på roser og moralen er på topp blir man ubønnhørlig tråkket ned i livets harde realiteter
igjen. Da begynner det virkelig, med mostandere som lurer bak hvert tre, hushjørne, isfjell eller dør. Og de kommer ikke alene og til fots, neida, de kommer i horder og helst med helikoptere, tanks og andre tekniske hjelpemidler som danner baktroppen. Heldigvis har man noen hjelpemidler selv også, som granater, bazookaer, skuddsikre vester med mer. Man kan også ta i bruk de samme kjørende monstrene som fienden har, noe som kan gjøre kampene litt mer rettferdig.

Etter hvert oppdrag som kan være delt opp i flere underoppdrag for man en statusliste, som forteller om hvor mange, og i tilfelle hvem, som døde, og hva de gjenlevende har blitt forfremmet til. Her er det tydeligvis lettere å bli forfremmet enn i det norske forsvar. Etter syv måneder i militæret steg jeg i gradene og ble ULKA (eller Korporal som det er mer kjent som), mens det tok meg bare syv sekunder i Cannon Fodder til å stige til samme grad. Urettferdig!

Spillet åpner med en intro som overgår alt jeg tidligere har sett, ikke det at den er så lang og fantastisk, men humoren er bare dødsbra. Mens man under en noe uhøytidelig seremoni blir presentert for diverse av programmerene av spillet spilles det en sang som er av utrolig bra kvalitet. Jeg er overrasket over at den ikke er sluppet som singel! Gjennomgangstemaet i sangen er ihvertfall at "War has never been som much fun", og man blir satt inn i den satiriske stemningen som dette spillet krever hvis man uberørt skal kunne skyte løs på uskyldige motstandere.

Det er ingen der ute jeg ikke synes bør ta en nærmere titt på dette spillet. Dette egner seg for alle, såvel liten som stor, men husk å ikke ta spillet for seriøst, for da blir det krise. Det er tross alt rimelig voldelig og hvis man ikke er i et satirisk humør på forhånd tar ikke jeg ansvar for hva som kan skje.



Cannon Fodder

+ Hvor skal jeg begynne, jeg kan liste opp inntil det uendelige, for dette er et mesterverk som ingen bør la gå fra seg.

− Dette blir verre... ingenting som jeg kan komme på!

Testet av Marius Røstad
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 289,-

Mortal Kombat

Mortal Kombat - Bare navnet gir en voldelige assosiasjoner. Vi varmet opp med et par Bruce Lee filmer, knøt pannebåndet hardt rundt hodet, sa de nødvendige "kiiiaaiii" og hev oss løs på joysticken.

For å begynne litt med storyen i spillet. I de siste 500 årene har Shang Tsung (hva ellers skulle han hett) holdt en årlig turnering på liv og død på sin øde øy. Hans mester gjennom mange år er Goro, en fire-armet mutant, som gir Shang Tsung de sjelene han trenger



for å holde seg ung. I år er det syv nye utfordrere som vil prøve seg, hver og en er en mester med spesielle krefter og triks. I turneringen må de slåss mot alle de andre utfordrerne og mot en kopi av seg selv før de kan utfordre Goro og til slutt Shang Tsung. Du kan velge hvilken som helst av de syv spillerne.
Mortal Kombat er ikke bare et vanlig slåss-spill. Det er helt på slutten av kampen du får se hvorfor det har vært endel bråk om dette spillet. Rett før den andre personen er nedkjempet får du høre beskjeden "Finish him (her)". Da får plutselig filmklisjéene "I'll rip your heart out" eller "I'll blow your head off" en ny og bokstavelig mening! Forresten hadde CNN en reportasje om spillet der en mor ville nekte å la sin datter treffe en gutt som hadde spilt Mortal Kombat i flere timer!!
I tillegg til de 20 forskjellige bevegelsene har også hver av de syv sine egne bevegelser slik at totalt antall bevegelser for en person blir rundt 25. For de som har en to-knapps

joystick kan de bruke denne for å utføre noen av kombinasjonene hvis de synes det blit lettere. Det blir en del å holde styr på, men man lærer seg fort hvilke knep som er kjekke å bruke. Men det blir ganske vanskelig etterhvert, og Goro og Shang Tsung er så og si umulige. Goro med sine fire armer griper deg med to av disse for så og slå løs på deg med de to andre.
Mortal Kombat har benyttet skuespillere for å få til så naturtro bevegelser som mulig. Siden ble alle bevegelsene digitalisert og overført og resultatet synes jeg er blitt meget bra. De 32 fargene kunne godt vært utnyttet litt bedre. Men alle slagene og BLODET er nydelig animert. De fleste tror vel nå undertegnede er et offer for all videovolden, og det stemmer kanskje(!). Musikken er typisk orientalsk, med en mengde "samplede" lyder og litt snakking. Det er ogsåmulig for to personer å spille mot hverandre.
Til å være et todiskers spill, inneholder spillet ganske mye. Det krever 1 MB minne og virker med to diskettstasjoner, men som med alle de testede Virgin/Acclaim spillene fungerer heller ikke dette på Amiga 4000. Et lite minus med det hele er at det bruker den trege "Rob



Norton-loaderen", så diskrutinene er litt for trege synes jeg. Litt dumt for harddisk-eiere som heller ikke kan legge det på harddisk. Mortal Kombat er i alle fall et must for ivrige spillere av denne typen spill.



Mortal Kombat

➕ Mange bevegelser og syv forskjellige personer som igjen har sine spesielle triks. Pent animerte figurer der en har brukt ekte skuespillere. Rå døds-scener! Ikke noe spill for mor eller bestemor!! Bra lydeffekter.

➖ Litt for trege diskrutiner.

Testet av Ole Andreas Grytdal
Utlånt avArctic Software Club, der det koster kr.

Simon the Sorceror

Fra Adventuresoft har det nok en gang kommet et mesterverk av klasse. Simon the Sorceror er spillet som ikke bare går forbi Monkey Island I og II, men slår det langt ned i støvlene.



Simon på vei ut i den store, farlige og morsomme verden.

Simon the Sorceror har alt et skikkelig adventure-spill skal ha. Humor, topp grafikk, artig lyd og vanskelige oppgaver. Spillet begynner med at du, Simon, har et sterkt brennende ønske om å bli magiker. Dette blir problematisk etterhvert, fordi din læremester blir kidnappet av den store stygge magikeren i landet. Oppgaven er da som følger, at man må befri både læremesteren sin, Calypso, og resten av landet fra den onde mesteren, Sordid. Med Simons minimale magiske krefter kan dette by på store problemer, så det første han må gjøre er å få hjelp av noen andre lokale magikere. Som stort sett alle andre i denne fantasiverdenen er også de ute etter å utnytte Simon, og for at han skal kunne få blitt tatt opp i det magiske broderskap må han legge ut på leting etter gjenstander som disse magikerne ikke finner selv. Det er



begynnelsen på en lang tur gjennom dette fantasilandet som kommer til å gi en masse moro for alle som prøver.

Noen kan kanskje hevde at humoren i dette spillet er på et lavmål, noe som kanskje stemmer, men selv lo jeg så jeg nesten datt av stolen her hjemme. Etter min mening får humoren i dette spillet Mr.Bean til å virke som en blanding av Herbjørn Sørebø og Vidar Theisen. Kan bare nevne episoder som da man først treffer den lokale gjengen av trollmenn. Man prøver å få kontakt, men de nekter å innrømme at de er såkalte magikere. Men bare man står på sitt spør de deg til slutt hvorfor du tror det. Da er det bare å svare at når man beveger muspekeren over dem på skjermen står det at de er magikere, noe de godtar og avslører alt. Ellers er hele dette spillet et stort sammensurium av kjente og kjære eventyr og fabler fra ny og svunnen tid. Man treffer på de tre bukkene bruse og trollet på sine turer gjennom landet. Trollet har blitt lei av å bli kastet ned i bekken av den største bukken gang på gang, dag etter dag, år etter år, så nå har den gått til streik. Ingen kommer over broen før han har fått spist en bukk. Et problem å løse kanskje? Dette er bare et par av utallige kjente episoder fra alles oppvekst som er plassert rundt om i dette spillet og som gjør det enda morsommere å spille.

Dette er ikke det eneste som er glimrende ved dette spillet, både grafikk og lyd står til 20 i stil, selv diskettsystemet følger opp det store forventningspresset som er satt av de andre aspektene ved dette spillet. Harddisk-installerbart i tillegg til at det er lite diskettbytting, gjør det til en glede å spille. Samtidig er det ikke det minste problem å kjøre spillet på noen av de mange Amiga-modellen som florerer rundt om i landet. Selv om man kan kjøre dette på både A1200 og A4000 har jeg nå rett før deadline fått vite at det har dukket opp en egen AGA-versjon som visstnok har grafikk som er både skarpere og bedre enn VGA-versjonen på PC. Nok en seier i den lange rekken av triumfer til Amigaen.

Her er det ingen vei utenom. Spillet er en klassiker i adventure-genren på Amigaen, og kommer til å bli snakket om i mange år fra nå av, akkurat som Monkey Island og Indiana Jones. LucasArts har her fått seg en alvorlig konkurrent på nakken, og vi får bare håpe at både disse gamle mesterne og det forholdsvis nye AdventureSoft legger seg i selen og lager enda større og bedre spill, selv om det kan bli vanskelig. Det er også det samme om man liker adventure-spill eller ikke. Med den humoren og de kjente trekkene som dette spillet har er det en glimrende introduksjon til den store verdenen av adventure-spill som så mange har blitt besatt av, samtidig som det er en fantastisk videreføring for oss gamle veteraner i genren.



Simon the Sorceror

➕ Humoren i dette spill får selv den kjedeligste person til å trekke på smilebåndet. At det er så mange kjente episoder fra alles oppvekst gjør at dette spillet virkelig får en til å føle seg hjemme under en av Anne Cath. Vestlys fortellinger på barnetimen for de minste.

➖ Nei, her er det ikke mye å trekke frem.

Testet av Marius Røstad
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 325,-

The Settlers

Nå kan vi endelig følge i fotsporene til våre forfedre som for noen generasjoner tilbake reiste over dammen. Selv om The Settlers ikke tar plass i "Junaiten", er det det samme prinsippete man bygger på.



Omringet av lunefulle asteroider - et konsept fra steinalderen.

Det kom som en gedigen overraskelse på meg da Blue Byte Software plutselig slapp dette spillet like før julen senket seg over det ganske land. Jeg hadde hverken hørt om det eller sett noe fra det tidligere så mine forhåpninger til dette spillet var ganske minimale, helt til jeg så på baksiden av pakningen. For en grafikk! Det var virkelig en fryd for øyet og jeg satte straks igang. I The Settlers som i alle andre spill som slippes i disse dager datt det ut en feit manual av boksen. Jeg måtte lese litt iden for å skjønne spillet. Selvfølgelig hoppet jeg litt frem og tilbake og utelot det mest unødvendige , men alt i alt gikk det rimelig fort å komme igjennom denne boken.

Poenget i spillet er enkelt forklart at man skal slå ned all motstand og vinne hele kongeriket. Man nøyer seg ikke med halve kongeriket her, og ikke får man noen prinsesse på kjøpet heller. Dette høres virkelig ut som dårlig butikk for meg. Når man starter opp blir man slengt ut på slagmarken i et landskap fullt av fjell, skoger, innsjøer, ørkener og vanlig sletter. Dette landskapet ligger åpent for deg og dine eventuelle motstandere. Man må velge seg ut en egnet plass for sitt overdådige slott, som er hovedkvarteret og sentrum for alt arbeid. Her må man virkelig ta i bruk sine evner i dømmekraft, for det bør helst være både muligheter for å finne gull, stein, jern og kull i nærliggende områder, samtidig som man må passe på at man har trær, vann og åkere innenfor rekkevidde også. Alle disse faktorene er utrolig viktige, for selv om poenget er å kapre land og fjerne motstandere så er det mange skritt på veien til suksess. For å kapre land må man bygge boliger til sine riddere, som man bruker når man går til angrep på motstanderne. Men problemet er at for å motivere ridderne må man gi de gull, og dette er ikke noe man har, man må grave det ut av fjellet. Så må det behandles av gullsmeden, som trenger kull. Det betyr at man må sette opp gruver for dette, men for å verve riddere må man ha våpen, noe som betyr våpensmed. Denne trenger jern og kull noe som betyr enda en gruve. Gruvearbeiderne gjør ikke arbeidet på tom mage, så for å være på den sikre siden bør man sette opp både en kornåker og en grisefarm. For å sette opp alle disse bygningene trengs det både stein og planker. Jepp, nok en gruve og en tømmerhogger og et sagbruk. Som dere skjønner er det mange faktorer som spiller inn på hverandre og masse som må utføres før man kan gå av med seieren. Og det er ingen snarvei til tronen, det første av de i alt tretti oppdragene kan man faktisk klare uten å bygge alle de forskjellige husene, men når man er ferdig her må man gjøre alt nøysommelig. Alt må planlegges ned til minste detalj, en feil plassering av ett nybygg kan få fatale konsekvenser.

Råvarene som arbeiderne i landet produserer blir rettferdig fordelt mellom viderutviklerne slik at alle får en lik del av kaken, ihvertfall i begynnelsen av spillet. Når man kommer litt lenger ut i spillet finner man kanskje ut at det er bedre å sende kull til våpensmeden istedenfor til gullsmeden, og da kan dette lett overstyres. Matfordelingen til gruvearbeiderne kan også overstyres, noe som kan medføre hardt arbeid i noen gruver, mens andre gruver går til streik.

Musikken som akkompagnerer spillet har en tendens til å gå en på nervene når man har spilt The Settlers i 14 timer i strekk. Selv om musikken er bra, tviler jeg på at Grieg ville brukt noe særlig mer enn et par minutter på dette lille stykket. Derimot er lydeffektene av ypperste klasse. Når man beveger seg rundt i landet kommer det lyder som tilsvarer det man ser foran seg på skjermen. Tar man en titt på skogen kan man høre fuglesang, mens man ved bonde-gården kan høre bonden slå kornet. Grafikken forsterker det hele, med nusselige små personer som løper rundt og gjør det man ber dem om.

The Settlers fungerer på det som er av Amiga-modeller og kan installerers på harddisk, hvis det er ønskelig. Ellers kan det være nyttig å ha en ekstra diskettstasjon eller to, for selve spillet er på tre hele disketter, noe som kan medføre litt bytting. The Settlers har en utrolig original ide bak seg og man blir lett avhengig. Hele julen gikk nesten i vasken her hjemme på grunn av dette spillet! Jeg satt kontinuerlig i fire døgn og spilte og spilte. Utrolig morsomt! Det er ikke en ting som tilsier at dette spillet ikke fortjener en toppkarakter. Derfor, her er sekseren....



The Settlers

+ Artig ide å ha et spill som dette, med en grafikk og lyd som virkelig gjør dette til noe helt utenom det vanlige. Veldig

− Ingen av personene i spillet er hunkjønn, noe som kan medføre bannlysning fra

Testet av Marius Røstad
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 325,-

Zool 2

I 1992 kom et plattformspill de fleste husker. Zool, ninja-billen som slo seg gjennom brett etter brett og var en virkelig trussel til Segas Sonic the Hedgehog. Nå har Gremlin Graphics endelig kommet med oppfølgeren Zool 2. Der røk alle de timene jeg skulle lese til eksamen på NTH....

CD 32 versjonen av Zool ble jo testet i forrige nummer, men for de som ikke leste det kan vi jo fort fortelle litt om hva slags dette er. Zool, ninjabillen har fått de onde nyhetene fra sin mester på ninja skolen om at Krool er tilbake i den N'te dimensjonen du bor i. Men denne gangen synes Krool du skal få lit utfordring. Han har nemlig sendt Mental Block, en "morfende" person ala T1000 i Terminator. Mental Block kan skape seg om til hva som helst og han også forandre landskapet rundt seg slik at han lage falske vegger, gulv og tak. Heldigvis har du denne gangen fått hjelp av den tøffeste jenta på ninja skolen. Det var selvfølgelig en masse bedre ninja gutter, men kjønnskvotering tilsa at en jente måtte være med, så da ble Zooz plukket ut. Zooz ser faktisk ganske tøff ut og hun har en enorm hestehale som hun pisker fienden litt med av og til. Selv med hjelp fra Zooz er ikke dette en dans på roser, så mer hjelp trengs. Zoon, vidunderhunden med to hoder hjelper deg også av og til. Han minner meg mer om pølsedyret fra Doktor Dyregod pga av de to hodene, men Torbjørn Egner ville nok snudd seg i graven hvis de hadde kalt hunden det, derfor ble det Zoon, the hot dog, ...ehhh wonder dog.

Zool 2 inneholder seks verdener i den N'te dimensjon der hver verden inneholder tre nivåer. Hver verden har sine spesielle egenskaper og monstre som gjør at Zool eller Zooz bør være klare for ALT! Her er scenarior fra faraoenes pyramider, en isplanet der man lett sklir! til Mental Blocks lille galehus. La det bare være sagt, hvert av de tre nivåene er STORE, så her må man lete for å finne utgangen. Det er ikke bare å komme seg ut av hvert brett heller. Man må plukke opp endel



gjenstander som befinner seg på brettet. Det står at man må plukke opp 99 % av gjenstandene på hvert brett, men det har jeg vanskelig for å tro, da jeg ofte har klart 99%, og allikevel er det masse godsaker igjen. Et godt hjelpemiddel er nemlig en teller nederst i hjørnet som sier hvor mange prosent en har klart og en pil viser hvilken retning utgangen er. Det er også en mengde skjulte rom som man kan finne rundt om. Zool/Zooz må skyte eller hakke seg vei inn, der en kan plukke opp gjenstander eller at det rett og slett er veien til utgangen av brettet. I tillegg kan en på noen av brettene suse rundt i tuneller som frakter en til helt andre deler av brettet. Underveis kan en plukke opp forskjellige hjelpemidler som er satt ut av N'te dimensjons agenter. Det er bla. smart bomber som dreper alle fiendene på skjermen, skjold, muligheten for å få en "skygge" figur og ekstra liv og energi. Noe av det siste er meget kjekt da fienden som regel er gode til å skyte mot deg eller leker kamikaze flyvere og ofrer seg selv for at du skal miste energi.

Noe av det som kjennetegner både Zool I og II er den meget bra grafikken. Her har ikke grafikerne spart på noe og utnytter de 32 fargene på en god måte. Både bakgrunnen og alle fiendene er meget detaljerte og klare, så alt er en fryd for øyet! Det eneste store minuset er at hele skjermen rykker og blinker når det kommer veldig mye på skjermen. Din stakkars Amiga jobber virkelig over evne noen ganger! En heftig melodi er på tittelskjermen, men i selve spillet kan man velge mellom bare lydeffekter eller musikk. Synd ikke musikken mens en spiller er like bra som på tittelskjermen, men dårlig er den ikke.

Zool 2 er på to disketter og krever minimalt av diskettbytte. Et minus er at det ikke fungerer på Amiga 4000.

Man kan spille med to personer der en kan velge å styre Zool eller Zooz. I tillegg har spillet tre vanskelighetsgrader slik at de som blir gode, etterhvert kan bryne seg på det vanskligste nivået. Man kunne godt ha lagt inn et passordsystem slik



at en slipper å spille de samme brettene om og om igjen. Litt kjedelig er det å bruke så lang tid på å komme litt lenger enn forrige gang. Zool 2 er en god oppfølger til Zool, og fans av forgjengeren kommer vel ikke til å nøle med å kjøpe dette. Man får jo i tillegg litt ekstra med, som en Chupa Chups kjærlighet (hele spillet er sponset av dette verdensberømte merket), plakater og kort. To godbiter i februar må være OL og Zool 2. Kos dere!



Zool 2

+ Seks brett fullpakket med action og masse skjulte bonusrom. Både bakgrunnsgrafikken og musikken er meget godt gjennomført. Kjærlighet på pinne, plakater og kort følger med.

– Spillet rykker når det kommer mye på skjermen.

Ole Andreas Grytdal
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 259,-

Arabian Nights CD 32

Det hadde ikke gått mere enn et par dager fra Disney lanserte sin ide om tegnefilmen Aladdin før Krisalis Software begynte arbeidet på sitt Arabian Nights. Nå har det også kommet til CD32.

Nå må vi fort forklare at de to titlene ikke har noe med hverandre å gjøre bortsett fra det faktum at historiene er skremmende like. Vår lille helt i Arabian Nights har lenge jobbet hardt på palasset i landet og har klart å bli 2. klasses hjelper for sjefsgartnerens assistent på palasset. Fordelen med denne heller grufulle jobben er at vår helt hver dag kan beundre prinsesse Leila der hun soler seg på balkongen. Helt til en dag en flygende demon løfter henne opp og tar henne med seg til et ukjent sted. Han bestemmer seg for å ta opp kampen med det flygende uhyret og løper inn i palasset, der en rekke vakter arresterer ham og anklaget for kidnappingen. De kaster ham ned i det første og verste fangehullet de kommer over. Snakk om justismord.

Likevel greier han etter hvert å komme seg løs fra sin mørke og rottebefengte celle, og ut i de mørke og rottebefengte katakombene. Snakk om velkommen forskjell! Her er det vår rolle kommer inn. Man må geleide helten i spillet fra det innerste hjørnet av katakombene, gjennom labyrinter, mørke skoger og helt frem til den vakre prinsessen som man går ut er tatt til fange av den onde Vizier. Problemet er at det ikke er bare å løpe rett opp til Herr Vizier og si at du synes han er veldig urettferdig og slem som har tatt prinsessen til fange. Vizier liker faktisk ikke vår helt i det hele tatt. For å være ærlig så har han mer eller mindre et virkelig hat-problem mot vår lille søte helt. Faktisk misliker Vizier vår helt såpass at han har sluppet løs en hel del hjelpere for å ta knekken på vår helt. De fire elementene ild, vann, jord og luft har tatt opp kampen i tillegg til en hel rekke andre småkryp. Dette gjør det hele til en heller usmakelig affære, og hvis noen tror Indiana Jones måtte gjennom noen ubehagelig ting i sine eskapader på lerretet, kan jeg si at det er ingenting mot vår helt og det han må gjennom!

Problemet med dette spillet i sammenheng med CD32 er at det er vanskelig å finne ut om spillet skader eller gagner den lille grå konsollen. Spillet er nemlig en direkte konvertering fra den gamle Amiga-versjonen som kom ut i fjor



Aladdin treffer mange raringer underveis.

vår. Vi fant ikke en eneste liten ting som kunne minne om et spill med 256 fantastiske farger, CD-lyd eller noe av det andre. Det var noe av det vi var redd for at kom til å skje da CD32 dukket opp før jul i fjor. Programvarehusene gidder ikke å bruke mer tid på å lage nye ting eller forbedre gamle ting. De bare slenger det inn på en CD og pumper det ut i butikkene. Det holder ikke. Spillet er skikkelig kult, og prisen er gunstig, for det er en såkalt budget-tittel, noe som betyr en pris mellom 200 og 300 kroner. Allikevel kan det diskuteres om det er verdt å gi disse pengene til et firma som ikke gidder å legge noe arbeid i arbeidet sitt (eehhh). Vi vet hva vi ville gjort.



Arabian Nights

+ Festlig historie på spillet, selv om den ikke er spesiellt original. Som tatt rett ut fra 1001 natt. Morsomt å spille, virkelig kjapt og artig.

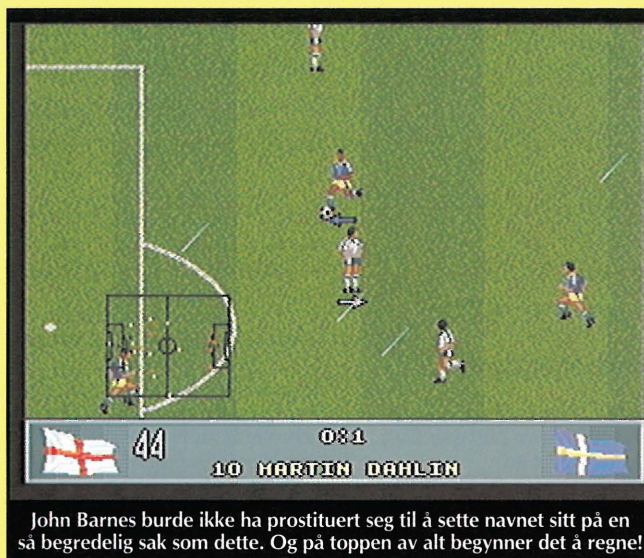
– Hvor er forbedringen i grafikken og musikken? Krisalis trenger et kurs i spillproduksjon!

Testet av Marius Røstad
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 219,-

CD 32

John Barnes European Football

John Barnes har lånt ut ansiktet og navnet sitt til den nyeste konverteringen Krisalis Software har gjort til CD32, John Barnes European Football. Da er spørsmålet om dette spillet er like bra som hans oppvisninger på banen.



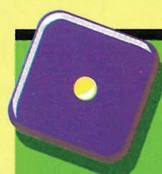
John Barnes burde ikke ha prostituert seg til å sette navnet sitt på en så begredelig sak som dette. Og på toppen av alt begynner det å regne!

Det er egentlig ganske utrolig at en spiller som John Barnes har lånt ut ansiktet sitt til et slikt spill i det hele tatt. Eller det som er utrolig er at Krisalis har giddet å spørre en person som John Barnes til å markedsføre spillet deres. Mannen er jo sannsynligvis en av de mest overvurderte spillerne i Engelsk liga i moderne tid. Ikke for å såre noen. Jeg er innbitt Liverpool-tilhenger på min hals og det er få som ønsker John Barnes en bedre karriere en meg selv. Men John Barnes har jo vært mer eller mindre borte fra fotballen de siste to årene og en liten gjesteopptreden på det engelske landslaget holder ikke til å få et spill oppkalt etter seg. Jeg tror allikevel jeg har funnet grunnen til hvorfor det hele skjedde. Det var ingen andre prominente fotball-personligheter som våget å låne ansiktet sitt til et slikt makkverk som Krisalis Software har prestert å lage.

John Barnes European Football er nemlig noe av det verste mølet jeg har sett som visstnok skal være et fotballspill. Nå skal det jo til spillets forsvar nevnes at listen har blitt lagt forholdsvis høyt av kjempetitler som Sensible Soccer og Goal, så å lage et fotballspill i det hele tatt må by på gigantiske problemer. Men da får de bare kutte ut å produsere slike spill hvis de ikke kan legge inn det arbeidet som trengs. Kanskje for syv år siden ville folk vært fornøyd med John Barnes European Football, men i 1994 er det bare ikke godt nok. Styresystemet i dette lavmåls-forsøket fra Krisalis er ikke mindre en ufyselig. Jeg får angst-fornemmelser og nervøse sammenbrudd bare jeg tenker på det, og det at man såvidt kan kjenne igjen ansiktet til John Barnes på begynnelsen av spillet gjør det hele til en opplevelse bare overgått av noe så fryktelig som å være bundet fast til en stol å måtte lytte til en Vogon diktsamling i mange timer. Det hele kunne nærme seg noe meningsfylt dersom man kunne spille på lag som Liverpool, Blackburn og Manchester United, men neida, her har man åtte landslag man kan velge mellom og det hele tar plass under Europamesterskapet i Fotball i 1992. Unnskyld meg, men var John Barnes på landslaget til England i det hele tatt i den perioden? Hjelpe meg for et spill. Det beste med dette spillet er den lille historien på 5 til 6 linjer som er i begynnelsen av manualen som forteller at hans ene søster er advokat og den andre søsteren er profesjonell tennis-spiller på en av verdens mest eksklusive klubber i Montego Bay. Noe som er uhyre interessant å få vite.

Det er klin umulig å sentre ballen mellom spillerne på laget, og å takle motspillerne viser seg å være langt vanskeligere enn å svømme over atlanterhavet med S/S Norway hengende i et tau festet til livet. Dersom man noengang har sett på en Laserdisc med muligheten til å spille av i en åttendel av vanlig fart, kan man begynne å ane hvordan skjermen oppdateres og spillerne beveger seg. Hvis man vil at en spiller skal bevege seg opp, trykker man fingeren på toppen av styrespaken for så å gå å ta seg en lang god dusj, en bedre middag og avslutte det hele med en tur på byen. Når man er tilbake igjen kan man bare håpe at spilleren har flyttet seg. Jeg garanterer allikevel ingenting. Grafikken og musikken er et kapittel for seg selv som det er verdt å glemme, selv om det er et av lyspunktene ved spillet.

Etter å ha spilt dette spillet i flere dager, eller ihvertfall prøvd å spille dette spillet, har jeg og en fagekspert kommet frem til at karakteren 1 er det eneste passende til et slikt makkverk. Men det kan jo være bra å kjøpe dersom man har behov for å skremme vekk små og innpåslitne barn som maser om å få spille på maskinen din. Ett minutt eller to med dette spillet og de løper alt de kan. Du vil ikke bli mast på igjen!



John B. Football

+ En fryktlig interessant historie om moren, faren og søstrene til John Barnes. Selvfølgelig får vi også vite hvilke skoler han har gått på gjennom barndommen. Uhyre spennende.

− Hjelp, dette blir mye å skrive. Grufull grafikk, øredøvende musikkstøy, ukontrollerbart kontroll-/styresystem og fryktelig laanngssooommmttt.

Testet av Marius Røstad
Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 219,-

HJELP!

Høsten er "promising", og mange gode spill er rundt hjørnet. PS! Hører noe på Hermann på P3? Da vet dere sikkert av Postverket ble opprettet i 1647, tok dere poenget?

GOAL!
- Vær rå på midtbanen og fell gjerne motstanderne med glede (!!), dog pass opp for hvilken dommer som dømmer
- Du lager enklest mål ved å gå ned langs siden og legge en pasning inn foran mål
- Ved frisparkene kan det være like lurt hvis en forsøker å legge en pasning til en bedre plassert medspiller

WOODY'S WORLD
Kodene til dette spillet er AHJBEAEA, MODNAAOG, OKDNFAPK, MKDNCAIK og OIHMOAC.

WALKER
Når andrebrettet begynner, skriv EAT LEAD MEDDY FUNSTER (før du begynner å bevege deg).

THE LIGHT CORRIDOR
Noen brettkoder: Brett 10: 3305, brett 20: 6811, brett 30: 5518, brett 40: 1825, brett 50- 9932

WAXWORKS
Er det noen som kan hjelp Vidar Scheen med dette spillet? Han forteller at han i pyramiden kommer til et vann med et monster, og dette monsteret dreper han hver gang. Videre har han blant mutantene fylt opp sprayflasken og drept alle sammen unntatt en øverst i skinnegangen. I Jack The Rippers London har han unnsluppet politiet, men hvordan kommer jeg meg egentlig inn i forretningene? Jeg har hørt at jeg må kle meg ut, men alle butikker er låste. Og tilslutt kirkegården. Kan noen hjelpe, undrer Vidar Scheen som er helt desperat!

DIZZY - PRINCE OF...
Hei, jeg står fast sier Geir Funder. Hvordan kommer jeg meg forbi trollet? Hvordan skal vi bruke det flygende teppet? Skal vi gjøre noen med det tomme, lille buret?

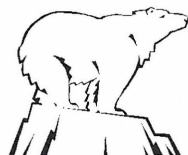
MAGICLAND DIZZY
Skal Dizzy forbi lava-sjøen? Isåfall, hvordan? Hvordan vekkes egget som sover? Alt dette og mere til lurer Dizzy-entusiasten Geir Funder på. Kan noen hjelpe han?

HUDSON HAWK
På tittelskjermen skriv SCIENCEFICTION og du får evig liv.

Sturla Pettersen
Stallbk 2
6523 FREI

PS! Husk å legge med konvolutt med frimerke og deres egen adresse.

Norges beste klubb for underholdnings-software til PC, Amiga, CD-ROM og CD32



ARCTIC
SOFTWARE CLUB

Skredderveien 1, Postboks 3067, 1506 Moss

Medlemskap kr. 50.- pr. år gir deg følgende fordeler:

- ✦ Det nyeste innen spill til lave medlemspriser.
- ✦ Medlemsblad med anmeldelser og nytt om spill.
- ✦ Gunstige medlemspriser på hardware og tilbehør til din datamaskin.
- ✦ Hjelp til å finne et spill som passer for deg.
- ✦ Hints og hjelp i de fleste eventyrspill.
- ✦ Kort og godt landets beste service!

Vår jobb er underholdnings-software, og ingen kan det bedre enn oss!

Velkommen med VISA, Diners EuroCard/Mastercard

RING VÅR ORDRETELEFON
69 25 83 48
Alle dager utenom helligdager fra 09.00 - 20.00
Lørdager 14.00 - 17.00
Ordrefax: 69 25 88 83
Extra vakttlf.: 94 36 17 27

Vi har den lengste erfaringen, de beste prisene og den beste servicen...

Storleverandør til det norske folk!

...og ikke minst de mest fornøyde kundene! ;-)

Redd din Amiga! Kjøp et originalspill i dag!

Amiga spill	Medlemspris
'Allo 'Allo	255,-
Air Bucks 1.2	289,-
A320 Airbus USA	335.-
Bart Simpson vs The World	**259,-**
Battle Isle '93	259,-
Beneath a Steel Sky	**325,-**
Blade of Destiny	349,-
Bobs Bad Day	259.-
Brutal Sports Football	259,-
Burning Rubber	259,-
Camapign 2	**325,-**
Cannon Fodder	289,-
Championship Manager '93 Edition	259.-
Championship Manager '94 Add On	**145,-**
Championship Manager Italia	**259,-**
Combat Air Patrol	289.-
Cosmic Spacehead	**259,-**
Dogfight	325.-
Dennis	**259,-**
Disposable Hero	**259,-**
European Champions	259.-
F-1	259,-
F-117A Nighthawk	325,-
Flashback	299.-
Frontier - Elite II	365.-
Genesia	289,-
Gunship 2000	325.-
Goal Norsk versjon	325.-
Goblins 3	**325,-**
Globdule	289,-
Innocent Until Caught	**325.-**
Jet Strike	259,-
Jurrasic Park	259,-
Legends of Valour	335.-
Lemmings 2 - The Tribes	289.-
Lost Treasures of Infocom	475.-
Lost Vikings	289.-
Mortal Kombat	289,-
Morph	259.-
Nicky 2	289.-
No Greater Glory	325.-
Overdrive	259.-
Patrician	315.-
Premier Manager 2	259.-
Prime Mover	259.-
Qwak	165.-

Amiga spill	Medlemspris
Rules of Engagement 2	325.-
Settlers	**325,-**
Sim Life	325.-
Simon the Sorcerer	**325,-**
Space Hulk	325.-
Syndicate	325,-
T2 The Arcade Game	289,-
Theatre of Death	289.-
Tornado	**325,-**
Urudium 2	259.-
Walker	289.-
Whales voyage	289.-
Wiz 'n Liz	289,-
Winter Olympics	**315,-**
Wonderdog	259,-
Zool 2	259,-

Amiga AGA A1200/A4000

Civilization	365,-
Diggers	325.-
ISHAR 2	289,
Body Blows Galactic	289,-
Burning Rubber	259
Chaos Engine	259,-
Dennis	275
Jurassic Park	275,-
Oscar	259,-
Overkill	215,-
Simon the Sorcerer	365,-
Sim Life	325,-
Settlers	RING
Whales Voyage	289,-

Amiga CD32

Arabian Knights	189,-
Deepcore	259,-
John Barnes fotball	189,-
Liberation	**325,-**
Nigel Mansell	289,-
Overkill & Lunar C	**289,-**
Pinball Fantasies	335.-
Sensible Soccer 92/93	255,-
Trolls	289,-
Whales Voyage	289,-
Zool	**289,-**

Vi tar forbehold om trykkfeil. Priser på de nyeste titlene er basert på opplysninger fra produsentene og endres uten varsel hvis pris ved utgivelse er endret i forhold til antydet pris. Enkelte titler kan også være forsinket i forhold til planlagt utgivelse.

Send inn din bestilling som FRIPOST til oss



Skriv din bestilling på et eget ark og få med navn, adresse, telefon og hva slags maskin du bestiller til. Husk å si fra hvis du ikke vil bli medlem, og få underskrift fra dine foresatte hvis du er under 18 år. Legg arket i en konvolutt som du merker "**Arctic Software Club, 1506 Moss**" og merk konvolutten "**Fripost**" øverst i høyre hjørne og glem frimerket. Enkelt og kostnadsfritt for deg!
Medlemskap belastes ved første bestilling og varene sendes i oppkrav.
Porto, ekspedisjon og oppkrav blir 57 kr for varer opptil 1 kg, 63 kr for alt over eller 35 kroner ved forskuddsbetaling eller kredittkort. Normal leveringstid mellom 3 dager og 3 uker.

ARexx&DOS

Denne gang skal vi i ARexx-spalten se på bruken av AmigaDOS i ARexx-sammenheng. Vi skal se på hvordan vi åpner, leser og stenger filer. Vi skal også se på noen små teknikker for å utnytte programmer i C-skuffen og andre Shell-kommandoer i våre ARexx-scripts.

av Torsten Gabrielsen

Siden AmigaDOS er en del av operativsystemet på Amiga og filbehandling er et grunnleggende behov i et programmeringsspråk, finner vi kommandoer for filbehandling som standard i selve ARexx-interpreteren (tolken). For å åpne en fil bruker vi kommandoen *Open*:

Open (filhandle, filnavn, modus)

Filnavn er navnet på den filen vi vil åpne. *Filhandle* er en peker til filen som returneres hvis alt gikk OK, eller 0 hvis det gikk galt. Pekeren filhandle brukes til å referere til den åpnede filen når vi ønsker tilgang til den for lesing, skriving, søking osv. *Modus* er enten 'Read', 'Write' eller 'Append'. 'Read' betyr at vi ønsker å lese en eksisterende fil, 'Write' betyr at vi ønsker å lage en ny fil og 'Append' betyr at vi ønsker å åpne et eksisterende fil og legge data til den. Til venstre ser du et eksempel på en *type*-kommando i ARexx.

```
/* Atype.rexx */
/* Skriver ut innholdet av en fil */
/* Hent filnavn.. */
parse arg filnavn

/* Åpne filen for lesing */
if open(filhandle, filnavn, 'Read') then do
    /* fortsett til end of file */
    do while ~eof(filhandle)
        /* les en linje fra fil */
        tekstlinje = readln(filhandle)
        /* skriv en linje til skjerm */
        say tekstlinje
    end
    /* Steng filen */
    close(filhandle)
end
```

Har du en tekstfil kalt 'df0:adresser' kan du nå liste ut den på denne måten:

```
rx Atype df0:adresser
```

Nye instruksjoner brukt i dette eksemplet:

eof(filhandle) : Boolsk funksjon som returnerer SANT når du har lest til enden av filen. Avslutter dermed lesingen i dette eksempelet.
tekstvariabel = **readln**(filhandle) : Leser en linje fra fil.
close(filhandle) : Må utføres når du er ferdig med filen; stenger filen.
Andre kommandoer du kan starte med i forbindelse med filer:
writeln(filehandle, variabel) : Skriver en variabel ut på fil.
tekstvariabel = **readch**(filehandle, lengde) : leser **lengde** tegn fra filen inn i en variabel.
antalltegn = **writech**(filehandle, variabel) : Skriver en variabel til fil. Returnerer antallet bytes skrevet til filen.

Mer får vi ikke plass til å skrive om filbehandling, men forhåpentligvis har du forstått at det er en relativt enkel sak i ARexx. Vi kommer forsåvidt til å bruke litt mer filbehandling i eksempelet på slutten av denne artikkelen. Men nå skal vi se på hvordan vi kan utnytte AmigaDos-kommandoer fra C-skuffen og andre Shell-kommandoer i ARexx.

Adress Command

er kommandoen vi må bruke får å fortelle at vi ønsker å utføre en Shell-kommando. Kommandoer som du blir utført, vil sendes til AmigaDOS på samme måte som om du hadde skrevet dem inn i et Shell-vindu. Her er det mye smart vi kan gjøre, men la oss starte med noe enkelt:

```
/* Makedir.rexx */
dirnavn = 'ram:testdir'
Address Command
'makedir' dirnavn
```

Dette lille programmet vil utføre AmigaDOS-kommandoen "makedir ram:testdir", og dermed opprette en directory. Enkelte AmigaDOS-kommandoer krever input fra brukeren, men det problemet kan vi fikse ved å lage en tekstfil med "brukerinput", og få kommandoen til å hente input'en derfra istedenfor fra tastaturet. Sett at vi skulle formatere en diskett; brukeren vil bli spurt om å sette inn diskett i diskettstasjonen og trykke <return>. Vi kan da lage en bitte liten fil som bare inneholder et returtegn. Bare lag filen med Ed eller CEd, og hvis du f.eks kaller filen "returfil", kan du nå utføre formateringen slik:

```
address command
format <returfil drive df0: name MinDisk
```

Kommandoene Dir og List er veldig nyttige når vi ønsker å jobbe med filer, og vi skal til slutt vise et eksempel der vi lister ut alle IFF-filer i en directory. IFF-filer starter med ordet "FORM", så etterfølger 4 bytes som beskriver lengden på FORM-en, og deretter 4 bytes som forteller hva slags IFF-fil dette er (unntak er nøstede IFF-filer som ikke vil blir listet ut av dette scriptet). I dette eksempelet bruker vi redirigering av **output**, og får dermed resultatet av List-kommandoen til å bli skrevet til fil istedenfor til skjerm. Se i AmigaDOS-manualen for mer informasjon om redirigering av input og output.

```
/* FinnIFF.rexx */

/* Les argumentet fra kommandolinjen */
parse arg dir
/* Kommandoer går til AmigaDOS */
address command
/* Utnytter AmigaDos-programmet LIST for å lage en
fil med liste over filene i skuffen.*/
'list >ram:tempfil ' dir ' quick nohead'
/* Teller for antall IFF-filer */
antall = 0
/* Les filen med liste over alle filnavn */
if open(fil,'ram:tempfil','Read') then do
    /* Les inn en og en linje */
    /* Hver linje inneholder et filnavn */
    do while ~eof(fil)
        /* Les neste filnavn */
        navn = readln(fil)
        /* Lag fullt navn av directory pluss filnavn */
        fulltnavn = dir||'/'||navn
        /* Åpne filen */
        if (open(fil2, fulltnavn, 'Read')) then do
            /* Les de 4 første tegn */
            iffstart = readch(fil2, 4)
            /* Er det "FORM"? */
            if iffstart = 'FORM' then do
                bytes = readch(fil2, 4)
                type = readch(fil2, 4)
                if length(type)=4 then do
                    /* funksjonen c2d konverterer fra
                    tekst til decimaltall */
                    say 'IFF 'type' : "'navn'" ('c2d(bytes)' bytes)'
                    antall = antall + 1
                end
            end
            call close(fil2)
        end
    end
    call close(fil)
    say antall' IFF-filer funnet.'
end
```

Fraktaler i AMOS

I forbindelse med at temaet for månedens nummer er fraktaler, skal vi i Amos-spalten se på hvordan vi kan generere fraktaler i AMOS. Redaktøren har på annet sted i bladet fortalt litt om Kochs coastline, og her skal vi presentere et AMOS-program for denne type fraktaler.

av Torsten Gabrielsen

Vi har tidligere vært borti rekursive rutiner. En rekursiv rutine er en rutine som kaller opp seg selv. Kochs kystlinje bruker kun en eneste enkel figur som settes inn i seg selv (se fraktal-artikkelen foran i bladet for mer informasjon), og akkurat dette egner seg veldig godt for rekursive rutiner.

Det første vi må finne ut av, er hvor mange iterasjoner vi ønsker å bruke. Antall iterasjoner er antallet ganger vi skal tegne figuren innenfor seg selv. Det gjelder å begrense dette tallet, for ellers blir figuren aldri ferdigtegnet, og vi vil gå tom for hukommelse da hvert rekursivt oppkall bruker litt hukommelse. Uttegningen av figuren foregår slik:

1) Tegn en strek rett fram.
2) Tegn andre strek i 60 graders vinkel ved enden av første strek.
3) Tegn tredje strek i -60 graders vinkel ved enden av andre strek.
4) Tegn siste strek rett fram.

Når vi sier tegn en strek rett fram, betyr det rett fram i den vinkelen man ønsker å tegne figuren i. 60 grader oppover betyr således +60 grader relativt til den vinkelen som betyr "rett fram". La oss si at figuren skal tegnes i 30 graders vinkel:

1) Tegn en strek i 30 graders vinkel.
2) Tegn andre strek i 30+60=90 graders vinkel ved enden av første strek.
3) Tegn tredje strek 30-60=-30 graders vinkel ved enden av andre strek.
4) Tegn siste strek i 30 graders vinkel.

OK. Nå er det på tide med litt rekursivitet. La oss se på en forenklet algoritme for dette programmet. Dette er pseudokode, noe som brukes mye i programutvikling. Pseudokode er lettere å lese, men kan ikke kjøres.

```
Procedure TegnFigur[x,y,figurlengde,vinkel,dybde]
    'En iterasjon starter, herfra skal vi kalle oss selv opp dybde-1 ganger
    Dec dybde
    Streklengde=figurlengde/3
    'regn ut start og stopp for 1. strek (x,y)-(x2,y2)
    If dybde>0
        'Vi må tegne en ny figur fra (x,y)-(x2,y2)
        'istedenfor å tegne en strek
        TegnFigur[x,y,streklengde,vinkel,dybde]
    else
        'Vi har nådd siste nivå: tegn denne streken
        Draw x,y to x2,y2
    End if
    ' Regn ut de andre strekene og behandle dem på samme måte
    '....
End Procedure
```

Merk at når rutinen kaller opp seg selv, vil den oppgi en dybde på en mindre enn det den selv ble kalt opp med. Så lenge dybden er større enn null, vil rutinen kalle opp seg selv for å tegne nye figurer istedenfor streker. Når dybden til slutt når verdien null, vil strekene tegnes ut og de rekursive oppkallene stopper.

Dette vil ikke bli noen ny artikkel om rekursivitet, men prinsippet er egentlig veldig enkelt: Når rutinen skal til å tegne den første streken i figuren, ser den først om den skal kalle opp seg selv og tegne en ny figur, eller bare tegne ut en strek. Etter at streken eller figuren (med eventuelle figurerer innenfor der igjen) er tegnet opp, tegnes de andre 3 delene av figuren på samme måte. Ellers inneholder programmet mye cosinus og sinus, så vi får håpe at dere kan trigonometrien godt nå!

```
' Kochs coastline
' av Torsten Gabrielsen for Amiga Forum 1994
'
'Vi jobber med grader
Degree

'Tegn ut en figur
'Prøv å endre det siste tallet i oppkallet
'for å endre antall iterasjoner
TEGNFIGUR[0,100,300,0.0,4]
End

' Tegnfigur
' Input: x#,y#; koordinat for utgangspunkt til streken
'      fullengde# : lengde på figuren
'      vinkel# : vinkel figuren skal tegnes ut med
'      dybde : antall iterasjoner
'
Procedure TEGNFIGUR[X#,Y#,FULLENGDE#,VINKEL#,DYBDE]
    STREKLENGDE#=FULLENGDE#/3
    'Dekrementer antall iterasjoner
    Dec DYBDE

    ' Tegn første strek rett fram
    X2#=X#+STREKLENGDE#*Cos(VINKEL#)
    Y2#=Y#+STREKLENGDE#*Sin(VINKEL#)
    ' Hvis siste iterasjon tegner vi ut
    ' streken, ellers tegn ny figur
    If DYBDE=0
        Draw X#,Y# To X2#,Y2#
    Else
        TEGNFIGUR[X#,Y#,STREKLENGDE#,VINKEL#,DYBDE]
    End If
    X#=X2# : Y#=Y2#

    ' Tegn andre strek opp 60 grader
    X2#=X#+STREKLENGDE#*Cos(VINKEL#+60)
    Y2#=Y#+STREKLENGDE#*Sin(VINKEL#+60)
    If DYBDE=0
        Draw X#,Y# To X2#,Y2#
    Else
        TEGNFIGUR[X#,Y#,STREKLENGDE#,VINKEL#+60,DYBDE]
    End If
    X#=X2# : Y#=Y2#

    ' Tegn tredje strek ned 60 grader
    X2#=X#+STREKLENGDE#*Cos(VINKEL#-60)
    Y2#=Y#+STREKLENGDE#*Sin(VINKEL#-60)
    If DYBDE=0
        Draw X#,Y# To X2#,Y2#
    Else
        TEGNFIGUR[X#,Y#,STREKLENGDE#,VINKEL#-60,DYBDE]
    End If
    X#=X2# : Y#=Y2#

    ' Tegn fjerde strek rett fram
    X2#=X#+STREKLENGDE#*Cos(VINKEL#)
    Y2#=Y#+STREKLENGDE#*Sin(VINKEL#)
    If DYBDE=0
        Draw X#,Y# To X2#,Y2#
    Else
        TEGNFIGUR[X#,Y#,STREKLENGDE#,VINKEL#,DYBDE]
    End If
End Proc
```

Hvordan bruke BBSer?

Å starte opp med BBSing kan være en kaotisk opplevelse. Er alt koblet riktig? Hvordan skal jeg stille terminalen? Hvorfor står modemet bare å piper? Hva skal jeg skrive her? Hvordan svarer jeg på meldinger? Hvorfor virker ikke filene jeg henter ned?

av Gard Eriksrud

Problemene står i kø for en som ikke har noen til å hjelpe seg med å starte opp. På AmigaForum BBS opplever vi til stadighet nye brukere som har store vansker med å forstå hvordan de skal komme igang. Enten kan man prøve og feile til man omsider klarer det - eller man kan følge med i AmigaForum, som fra nå og noen nummer utover vil forklare trinn-for-trinn hvordan man kommer igang på en ABBS/MBBS.

Les manualen!

Ved å lese manualen som følger med modem du kjøper nytt, skal det ikke være umulig å komme seg inn på en base. Dersom du får problemer, kan du bare ringe butikken du kjøpte det av, som burde være kvalifisert til å svare på dine spørsmål. Kjøper du modem brukt, er det jo en eller annet som har brukt det før deg, som du helt sikkert kan få hjelp av.

Oppkobling av utstyr

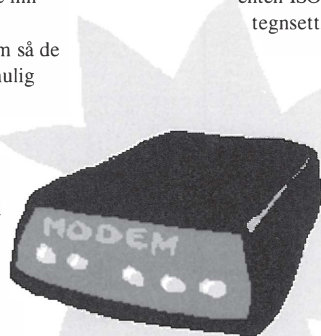
Punkt 1 for å komme igang, er å ha det nødvendige utstyret. Forutsatt at du har et eksternt modem, skal det følge med strømforskyning til modemet, telefonkabel mellom modem og telefonkontakt, og ikke minst RS232-kabel (mest vanlig) mellom modem og maskin. Pass på å ha modem og maskin slått av når du kobler på dette utstyret. Det eneste som kan kobles feil er telefonkabelen, dersom modemet har utgang for viderekobling av telefon.

Velg riktig programvare

Skal du ha noe som helst glede av modemet ditt, er det ganske smart å skaffe seg et terminalprogram. Som norsk Amiga-eier er det like greit å velge NComm til dette formålet. NComm finnes i 3 versjoner. Den nyeste er V3.0, men PD-versjonen av denne utgaven (som fulgte med på forrige abonnent-diskett) gir deg ikke mulighet til å lagre oppsettet. Ved å registrere deg får du en fullverdig versjon. Men du kan også bruke en tidligere versjon av NComm, eller et annet terminalprogram.

Oppkoblingen

går ut på å stille inn modem og terminalprogram så de fungerer best mulig sammen. Les manualen som følger med terminal-programmet, så unngår du mange ergrelser! Du må fortelle programmet hvor filene du henter ned skal havne, og hvor filer du skal legge opp holder til. Du må velge hva slags overførings- protokoll du skal bruke. Det vanligste er Zmodem. Du må passe på å ha denne protokollen installert i LIBS-directoriet. (Følger med terminal-programmet) Så må du sette ønsket baudhastighet. Har du et 2400-modem setter du denne til 2400. Legg merke til at dersom du f.eks har MNP1-5, V.42bis eller HST som protokoll påmodemet ditt, kan du sette baud-hastigheten opptil 4 ganger høyere. Dette finner du ut ved å se i manualen til modemet. Vær klar over at du aldri får høyere hastighet enn hastigheten mellom maskin og modem, eller hastigheten til basen du ringer opp. Det er flere ting du må stille inn for å bruke terminalen. Har du et modem av nyere dato og tenker å ringe en vanlig norsk BBS, velger du 8N1 (8 bits, non-parity, 1 bit), og stiller programmet så du bruker full duplex og RTS/CTS. (Du trenger strengt tatt ikke vite hva alle disse instillingene gjør for noe. Sett deg grundigere inn i det som foregår ettersom du får mer erfaring.) De fleste terminalprogram gir deg også en rekke muligheter når det gjelder tegnsett, farger på skjerm og telefonliste. Norske baser bruker enten ISO eller IBN som tegnsett. Velg derfor et av disse. Når det gjelder antall farger på skjermen, så merk deg at det tar lenger tid å få overført en 16 fargers skjerm enn en 2 fargers.



Innstilling av modemet

Hvis du trodde det vanskeligste nå var over, tar du helt feil. Det som til tider kan være litt av en kattepine, er å stille modemet så du får optimal overføringshastighet. Her kan mye gå feil, og alle manualer er ikke like gode dersom man aldri har tatt i et modem før. Er det første gang, kan du prøve denne fremgangsmåten: Slå på maskin og modem. Start opp terminalprogrammet. Forsøk å skrive noe med tastaturet. Hvis det hverken kommer bokstaver på skjermen eller blinker i lysdiodene på modemet (Se i manualen for forklaring påhva de forskjellige lysene står for), betyr dette at terminalen ikke får kontakt med modemet. For å få slik kontakt, må du ha en korrekt init-string. Til tider byr det på store problemer å finne den init-stringen som gir best resultat, så første bud er å få kontakt med modemet. Det kan du gjøre ved å sette ATV1X2 som init-string. Dette må lagres i programmets konfigurasjon, før du slår av modemet og går ut av programmet. Nå kan du starte det hele en gang til. Hvis det fortsatt er umulig å få kontakt, kan du prøve med et annet tall bak X. Husk at alle instruksjoner til modemet bestandig må begynne med bokstavene AT. Klarer du på ingen måte å fåkontakt med modemet, prøv kommandoen AT&F!

Det er mye som må stilles korrekt i init-stringen. Feil innstilte feilrettingsprotokoller og overføringshastighet kan i verste fall føre til at du ikke kommer deg inn på baser. Dersom du hører connectlyd, men ikke kommer inn på en base, får en masse merkelige tegn på skjermen, eller fullt av feil når du overfører filer, er det vanligvis init-stringen som ikke er god nok. Få i så fall de du har kjøpt modemet av til å hjelpe deg. Vær også klar over at jumpere på selve modemet kan stå feil, og at det kan være noe galt med seriellporten din. Beste måten å forstå hvordan AT-kommandoer fungerer, er å begynne med de kommandoene som stiller lydstyrken. Prøv litt selv, så får du fort forståelse av hvordan det fungerer. Husk også at noen kan komme til å ringe deg opp mens du holder på inne i terminalprogrammet! Det første modemet jeg hadde spilte en melodi hver gang noen ringte, uten at det stod noe om dette i manualen. Det tok en stund før jeg forstod hvorfor modemet rett som det var satte igang med Golden Gate is falling down.....

BASE sjekken

Som vanlig bringer vi deg vår vurdering av en norsk Amiga-base. Denne gangen kom vi borti et skrekk-eksempel på en base som ikke tar lover og moral særlig tungt.

State of Love and Trust

... eller kanskje ikke?

Oslo finnes det en base med navnet "State of Love and Trust"! Dette høres jo riktig så innbydende ut, men første gang vi ringte denne basen ble også den siste!

Ikke før vi har kommet inn på basen, sender sysop node-meldinger til AmigaForums base-sjekker. "Jeg har gitt deg ekstra brukertid og fri download access" lød beskjeden som nesten fikk oss til tro at han viste hvem som var på besøk.

Vi titter litt på basen, og legger opp en 3-4 nye filer. Da får vi plutselig meldingen "Jeg har gitt deg tilgang til VIP/Porno diret!". Sysop var nok riktig stolt over sin egen generøsitet, og trodde sikkert hans "fantastiske" tilbud ville kapre en ny fast bruker. Det gjorde han ikke!

VIP/Porno inneholdt tekstfiler, og vi er selvfølgelig ikke i tvil om hva disse handlet om. Litt rart er det likevel, at et annet dir på basen som er tilgjengelig for alle, inneholder bilder innen samme sjanger! Vi spurte sysop om hvorfor det var slik, og fikk til svar at "noen foreldre hadde klaget!" På det tidspunktet undret vi oss over hvordan foreldre kunne klage på tekstfiler, når bilder vel måtte være mye grovere.

Joda, vi hentet ned noen filer, leste noen meldinger og rotet rundt på basen som vi pleier når Base-Sjekken er på gang. Så spurte vi sysop om han hadde noen filer han ville anbefale. Jada, det hadde han da absolutt. Vi fikk en 4-5 filnavn som vi hentet ned, takket for oss og logget deretter ut fra basen.

Så begynte vi så smått å skrive den vanlige Base-Sjekk vurderingen, med terningkast og alt som hører med. Basen lå egentlig ikke så verst an, det vil si inntil vi pakket ut filene sysop på"State of Love and Trust" anbefalte oss å hente ned... Den første fila ga oss forklaringen på hvordan foreldre klaget på tekstfiler fremfor bilder! Det skulle være en såkalt sex-historie, men hvis det er dette sysop forbinder med sex, bør han sperres inne for evig og alltid! Uten ågå for mye i detaljer, kan vi fortelle at historien handler om levende mennesker som får skåret av kroppsdeler før de enten blir stekt i ovner, spikret fast på vegger eller en en masse annet i samme stil. Det er vanvittig at noen har interesse av åha noe slikt inne på en base - og tilogmed anbefale det til brukerene!

Siden Sysop anbefalte disse filene, må han vite hva de inneholdt!

Det kom derfor ikke som noe stort sjokk når de andre filene fra "State of Love and Trust" viste seg å inneholde både dyre- sågar som barnepornografi! Det er ingen tvil om at sysop viste hva disse filene inneholdt, han anbefalte dem jo! Vi håper denne basen stenger dørene fortest mulig!

Som dere ser har vi ingen terninger denne gangen. Dette fordi det ikke er mulig å få negativ verdi på terning-øyne...

AmigaForum ønsker å bidra til ryddige og lovlige tilstander i BBS-verdenen. Har du tips til en BBS du mener vi bør ta en nærmere titt på, enten fordi den er spesielt bra eller fordi den er katastrofalt dårlig, kontakt oss på telefon 755-26170

AmigaForums liste over norske Amiga-BBS'er

	Navn	Nummer	Sysop	Guppe	System	Fart
	ABBS Support	22277176	Geir Høsteng	-	ABBS	14.4
	Alta Floppy...	78440469	S.Eliassen	-	ABBS	2400
	AmigaForum BBS	75562764	Stein Haugen	-	ABBS	14.4
	AmigaZone	37091858	C.Sandberg	-	ABBS	14.4
	Black Velvet	61232151	Lex Luther	-	ABBS	14.4
	ButterCup	22658106	John Enger	-	ABBS	2400
	Byte Bazaar	73523117	Bernt Hembre	-	ABBS	14.4
	Cliffhanger	33384638	Sealapex	Destiny	ABBS	14.4
	Colosseum #1	22224425	Rincewind	-	CNET	14.4
	Colosseum #2	22712975	Rincewind	-	CNET	2400
	Crematory	38283317	Knut Forgard	-	ABBS	14.4
	Crusaders #1	63833980	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	2400
	Crusaders #2	63833981	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	14.4
	Crusaders #3	63833982	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	12.0
	Crypt	72581052	Mr.T	Cadaver	ABBS	14.4
	Digital P...	78953014	Omaha Thunder	Compact	ABBS	16.8
	Dream Of P...	64944683	Jens Madsen	Destiny	ABBS	14.4
4	Falling	69256117	C.Naas	SSD	ABBS	14.4
	Fatlandia	69336776	Fatman	Ancient	ABBS	14.4
	Fredrikstad BBS	69318745	T.Arntzen	-	MBBS	14.4
	Future	55560186	T.Johansen	Wizzcat	ABBS	14.4
4	Green House	56184564	Black Tornado	Cadaver	ABBS	14.4
	Hack'n Hard	77073118	Decker	-	ABBS	14.4
	Helloween	32121535	Hunter	SMS	ABBS	9600
	Home Of Amos	78471042	Dr.Ice	Sector T	SNET14.4	
	Hotter Than...	22746439	Pitcher	Epidemic	ABBS	14.4
	Illegal Action	64867738	The Raven	SMS	MBBS	9600
	Leikestove BBS	37158474	Belecthor	TSFME	CNET	9600
	Madhouse Ent.	22371974	Martin Myhre	Agency	ABBS	14.4
	Magic Circle	57851059	Martin Nore	-	MBBS	14.4
	MatchBox	32825330	Lars Nilsen	EON	ABBS	14.4
	Mediafoto #1	22687176	Bjørn Melbye	-	ABBS	9600
	Mediafoto #2	22687557	Bjørn Melbye	-	ABBS	9600
	Middle East #1&2	32733535	Goblin	Vision	AMIX	21.6
	Midnight Caller	22680671	Jotes	Fraxion	CNET	14.4
	Monami	69182224	Endor	Pitza	ABBS	14.4
	Mos Eisley	22646051	Marius Willms	Fraxion	ABBS	2400
	Nes BBS	62353406	Exlex	Nirvana	ABBS	2400
	Pure AGA	55916244	J.Bjørkly	TD	ABBS	14.4
	Prodigy	70150489	Marque C.	-	ABBS	14.4
5	Rodeløkka	22380949	A.Johansen	-	MBBS	14.4
	Shadowdale	56333995	Ecstasy	-	ABBS	14.4
5	Silwerhawk	64934100	Decoy	BDZ	ABBS	14.4
-	State of...	BOIKOTT!	A.Kristiansen	Agency	ABBS	14.4
	ToonTown #1&2	61190355	OnLine	Compact	MBBS	14.4
	Trashcan	22257478	Terje Hagen	Epidemic	ABBS	16.8
	Valhall	22743053	Mr.Man	SMS	ABBS	14.4
	Vice	22732787	Thomas Vestly	-	ABBS	14.4
	Virtual Land	78472288	Lord Voice	Alcatraz	SNET	14.4
	Ultima Thule #1	77681999	Tommy Larsen	-	ABBS	16.8
	Ultima Thule #2	77613205	Tommy Larsen	-	ABBS	9600
	WarZone	63802038	Hellfreak	BDZ	CNET	14.4
	Zippy Sweet	33777244	Zipper	Ancient	MBBS	9600

Rettelser til denne listen leveres påToonTown MBBS eller Digital Pleasure ABBS.

OctaMED

Hei, og velkommen atter en gang til vårt store og lange OctaMED kurs. Nå har forhåpentligvis alle kommet så langt at dere kan lage en låt, sette sammen blocks i en playing sequence, lagre låta og spille den av med OctaMED player på Workbenchen. Så nå er det på tide å gå ett skritt "dypere" inn i programmet, og begynne å se på hvordan vi kan "produsere" musikken vår, slik at den høres best mulig ut.

Del 5 - ved Bjørn A. Lynne

Vi skal i dag begynne med de første effekt-kommandoene; selve nøkkelen til hvordan man får OctaMED til å låta *bra*! Effekt-kommandoer er slikt som du setter på for å "krydre" musikken med forskjellige ting som gjør at musikken og produksjonen blir mer avansert og detaljert.

Demo-sang på disketten!

Denne gangen har jeg også fått med en demonstrasjons-låt på Amiga Forum-disketten. Låta heter Stardance, og er laget av meg (Bjørn Lynne) på OctaMED v5. Den går i disco/space stil, og selv synes jeg den er rimelig "kul", spesielt litt langt uti låta. Den varer faktisk i bortimot 7 minutter. Jeg har tatt med denne låta nå, fordi vi skal begynne å se på effekt-kommandoer, og da er det veldig viktig for dere som skal lære OctaMED å ha noe å se etter, hvordan ting gjøres, og høre etter hvordan de forskjellige effektene fungerer. Jeg anbefaler alle dere som driver og lærer dere OctaMED å hente denne låta inn i OctaMED, og virkelig *studere* blockene. Skru gjerne av tre tracks og hør bare på det *ene* tracket du vil studere, da får du et godt inntrykk av hvordan musikken er bygget opp og hvordan de forskjellige effektene fungerer. Grunnen til at jeg tok med akkurat denne låta er at så godt som alle effekt-kommandoer er brukt i den, såvel som flere såkalte "effekt-triks" som vi skal gå igjennom etterhvert. Dessuten håper jeg dere liker låta, og at den kan kan inspirere dere litt til å lage masse bra musikk selv! Omtrent alle instrumentene i låta er tatt fra AM/FM Sample Disks, men låta bruker også en del synthetiske, såkalte "chip"-lyder, som vi også skal lære oss å bruke etterhvert. Som man sier på utenlandsk: "Enjoy!". Ok, så går vi til verks:

Effekt-kommandoer

Når du setter inn en note i et track i OctaMED, så vil du se at noten representeres med noen tegn og tall. Først står selve noten, f.eks. E-2, som betyr noten E på oktav 2. Deretter følger en del tall. Det første tallet angir hvilket instrument-nummer som noten spilles med, og alle de andre tallene, som, hvis du har fulgt dette kurset, hittil bare har sagt "000". Det er disse tallene vi bruker til å sette inn effekt-kommandoene våre.

Kommando C- Set Volume

Dette er nok den mest elementære effekt-kommandoen. Denne kommandoen lar deg sette volumet til én note, uavhengig av hvilket volum som er forhåndssatt for dette instrumentet. Hvis du ikke setter noe volum-kommando (Cxx), så vil noten spilles med det volumet som er forhåndssatt for instrumentet (i Instrument Parameters). C-kommandoen kan du også sette på tomme linjer, ikke bare hver gang du spiller en ny note. Derfor kan du bruke kommandoen til f.eks. å "fade" lyder opp eller ned.

De tilgjengelige verdiene for denne kommandoen er 0-64. Hvis du gjør slik:

```
C-3 1C10
D-3 1C20
D#3 1C30
F-3 1C40
```

(Det første 1-tallet etter noten er bare nummeret på det instrumentet du bruker) ...så vil disse notene spilles litt og litt høyere for hver note. Og hvis du har en lang lyd som vedvarer, og gjør slik:

```
C-3 1C10
--- 1C15
--- 1C20
--- 1C25
--- 1C30
```

...så vil lyden komme sterkere og sterkere. For å teste ut dette her med noe som låter litt ok, ta inn et kort melodi-instrument, f.eks. et piano eller et lite blipp av noe slag, og prøv dette:

```
C-3 1C55
G-2 1C20
D-3 1C40
G-2 1C20
D#3 1C60
G-2 1C20
G-3 1C50
G-2 1C20
```

...osv. Her varierer vi volumet på hver note nedover for at det høres mer "ekte" og "live" ut. Vi sørger også for å holde et lavere volum på den lave noten G-2, som, hvis du hadde spilt dette på et keyboard, hadde blitt spilt med tommelen, og vært naturlig å spille en del svakere enn de høyere notene. Dette var ett eksempel på hvordan flittig bruk av denne enkle effekt-kommandoen kan få musikken din til å høres mye mer "proff" ut.

Et annet eksempel er å "fade" inn eller ut en lyd, la oss si du tar en dyp, fet, string-lyd, og skal åpne låta di med at den kommer "sigende" sakte inn. Da gjør du slik: (neste side)

```
OctaMED Professional V5.01 - Song: "STARDANCE" BY BJØRN LYNNE
Play Song | Cont Song | 01 | Cmplex1 | -Synth- | «Type...
Play Block | Cont Block | 4Ch | Inst Params... | Edit Sample... | Edit SynthS...
D | STOP | 00:10 | R | SPD | 033 | 06 | NRM
Sg 01/01 < > Sc 001/001 Sg 002/054 B 000/036: 12
Edit  Space  Chord  On/Off 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D < > Set Clr
029 A-4 10360--- 00492-|- 50D08A-3 70000
030 E-5 10360--- 00492-|- 50D08A-3 70C19
031 A-5 10360--- 00492-|- 50D08A-3 70000
032 A-4 10360G-3 K0000A-2 30D08A-3 60000
033 E-4 10360G-4 K03F0-|- 30D08A-3 70000
034 A-4 10360G-5 K03F0-|- 30D08A-3 70C19
035 A-5 10360G-4 K03F0A-2 30D08A-3 70000
036 E-5 10360A-3 K03F0-|- 30D08A-3 60000
037 A-4 10360A-4 K03F0-|- 30D08A-3 70000
038 E-5 10360A-5 K03F0-|- 30D08A-3 70C19
039 A-5 10360A-4 K03F0-|- 30C40A-3 70000
040 A-4 10360G-3 K03F0--- 00000A-3 60000
041 E-4 10360G-4 K03F0-|- 30D08A-3 70000
042 A-4 10360G-5 K03F0-|- 30D08A-3 70C19
043 A-5 10360G-4 K03F0-|- 30D08A-3 70000
Chip: 0001576856 Fast: 0006720000 | - Stopped - | Freeze Display
```

Et "utsnitt" av låta "Stardance" som følger med på Amiga Forum

```
F-2 1C00
--- 1C01
--- 1C02
--- 1C03
--- 1C04
--- 1C05
.... osv. osv. osv.
```

Lyden vil ikke høres med en gang, fordi den har volum 0, men ganske snart kommer den snikende i reneste Pink Floyd-stil.

Slik kan det ta seg ut når du bruker denne velkjente effekten.

Når du nå sikkert har fått "dilla" på å fade lyder inn og ut, så er det på sin plass å nevne en svært praktisk funksjon som du finner under Edit-menyen, som heter:

Edit - Volume slide

Det denne kommandoen gjør, er å lese ett volum langt oppe, et annet volum langt nede, og selv sette inn alle C-kommandoene som skal til for å lage en myk fade! Gå på step 0 i tracket ditt, sett en note, og sett samtidig volumet til 0; slik:

```
A#2 1C00
```

Og så lar du bare massevis av linjer nedover stå helt blanke; du kan bevege deg ned til f.eks. linje 31 (halvveis i blocken), og der setter du bare en volum-kommando, uten å sette en ny note.

```
--- 0C50
```

her setter du at volumet skal settes til 50. Nå beveger du deg med piltastene litt opp igjen, slik at du blir stående ett eller annet sted *mellom* den noten helt på toppen, og den volum-kommandoen du satte inn sist. Gå så på Edit-menyen og velg "Volume Slide", og OctaMED vil automatisk sette inn en ny C-kommando på hver eneste linje imellom, lage en "myk" fading av volumet fra 0 til 50. Her sparte du et par hundre taste-trykk! Spill blocken, og lyden din vil "fades" inn. Merk at du må ha et vedvarende (loopet) instrument for at dette skal fungere, fordi du setter selve noten bare en gang, helt på toppen.

Nå et lite musiker-tips som har med C-kommandoen å gjøre. Hvis du spiller en string eller en synth-lyd eller noe som du spiller en solo med; og du vil *stoppe* lyden, altså bare si at her skal den ikke spilles lenger. Da må du sette volumet på lyden til 0, slik som f.eks. dette her:

```
C-3 1000  Noten startes her...
--- 0000  ...og varer...
--- 0000  ...og varer...
--- 0C00  ...og forsvinner her,
          fordi volumet blir 0.
--- 0000  Her skjer ingen ting.
--- 0000  Ikke her heller.
G-3 1000  Her starter en ny note.
```

Når du gjør dette, så bør du tenke på å sette volumet på *litt* over 0, f.eks. 5 eller 10, når lyden skal stoppes - slik at lyden ikke blir *helt* borte, men henger igjen litt. Dette gir nesten en effekt som en slags romklang, og musikken låter bedre og fyldigere. Dette behøver ikke alltid å fungere som ønsket, f.eks. så kan tonen blir skikkelig sur sammen med en ny akkord som kommer i et annet track, men det er verdt å prøve, for det kan hjelpe til å gjøre at musikken ikke blir så skarp i kantene.

Kommando D - Fade Volume
En annen kommando som man kan bruke til å manipulere volumet er D. For å si det mest mulig "korrekt" med én gang, så kan man si at mens kommandoen C gir en Absolutt forandring på volumet, så gir D en Relativ forandring. Altså, mens du med C rett og slett *setter* volumet til en verdi, så vil D *forandre* verdien med så mye fra det den allerede var.

De to sifrene som kommer etter D kommandoen brukes hver for seg - aldri sammen. Hvis du setter en verdi i det første sifret, så vil volumet fades *opp*, og hvis du setter en verdi i det andre sifret, så vil volumet fades *ned.*

Husker du da vi snakket om tempoer; primært tempo og sekundært tempo? Vi sa at det sekundære tempoet sier hvor mange CIAB-pulser som skal gå mellom hvert step i blocken spilles. Det kommandoen D gjør, er å forandre volumet med så-så mye på *hver* CIAB-pulse som passerer. La oss nå si at det sekundære tempoet i sangen din er 6 (som er det "vanlige"). Da vil det gå 6 CIAB-pulser før OctaMED hopper ned til neste Step i spillingen. Og det kommandoen D da gjør, er å foreta en volum-forandring 6 ganger i løpet av dette step'et. Ta en titt på dette:

```
C-3 1C64  noten spilles med max
          volum (64).
--- 0000  her skjer ingen ting.
--- 0D02  her blir volumet fadet
          ned med 2 for hver
          CIAB-puls.
```

Hvis tempoet vårt er 6, så vil altså volumet fades ned med 2, seks ganger; og det volumet du ender opp med nedenfor er 64-12=52.

Et annet eksempel: La oss si at det sekundære tempoet vårt er 3.

```
C-3 1C00  Noten spilles med vol.0.
--- 0D10  Volumet fades opp med
--- 0D10  1 pr puls, altså totalt 3 pr
--- 0D10  step. Fortsetter slik,
--- 0D10  og lyden vil fades opp,
--- 0D10  fint, til den ender opp,
--- 0D10  etter 6 steps, på 3*6=18.
```

Husk på at her blir volumet fadet *opp* fordi det første sifret etter D er fylt ut. I eksemplet lenger opp blir volumet fadet *ned* fordi det andre sifret etter D er fylt ut. Det gir ingen mening å fylle ut begge disse sifrene.

Håper dette var forståelig. Denne kommandoen er veldig fin å bruke til å forandre volum, fordi den forandrer volumet på *hver* CIAB-puls, og ikke bare én gang per Step. Dermed får du en mykere forandring av volumet.

En velbrukt effekt

I forbindelse med læringen av D-kommandoen, vil jeg ta frem en musikk-effekt som du kan skape med denne kommandoen, som er veldig flott og fancy, og som mange, mange Amiga-musikere har brukt i låtene sine. Den er populært kjent som D0F-effekten.

Hvis du har en vedvarende lyd som er loopet, og spiller en note med den, kan du bruke D-kommandoen til å lage en slags "hakking" som låter veldig "fett" sammen med det riktige kompet og trommene. Det går ut på at for hvert step nedover i blocken, setter du instrument-volumet til det som er forhåndsinnstilt for dette instrumentet, og så fader du det veldig raskt ned med én gang. For å spille den samme tonen om igjen og om igjen, trenger du egentlig ikke å sette inn selve noten heller, det holder at du setter instrument-nummeret.

Som sagt, så gir dette en hakkende lyd som spretter opp og ned i volum

```
E-2 1D0F  Her blir en E-2 først spilt,
--- 1D0F  med det volumet som er
--- 1D0F  forhåndssatt for
--- 1D0F  instrument 1. Når så noten
--- 1D0F  er satt igang,
--- 1D0F  så begynner D-
--- 1D0F  kommandoen umiddelbart å
--- 1D0F  dra ned volumet på den,
--- 1D0F  veldig fort. Før
--- 1D0F  neste step kommer,
--- 1D0F  har volumet kanskje
--- 1D0F  kommet nesten helt ned til 0,
--- 1D0F  men da kommer neste step,
--- 1D0F  og fordi vi har satt på
--- 1D0F  instrument-nummeret på nytt,
--- 1D0F  vil volumet settes rett opp
--- 1D0F  igjen til det som er fohånds-
--- 1D0F  satt for instrumentet. Og igjen
--- 1D0F  bruker vi D-kommandoen til
--- 1D0F  å fade volumet raskt ned. Og
          slik fortsetter det...
```

for hver 16-dels note, og denne effekten passer flott i f.eks. disco-musikk. Dette kan brukes både på solo-lyder og på samplede akkorder.

Dette var nok alt jeg fikk plass til i dag (og kanskje vel så det!). Neste gang ser vi på flere effekt-kommandoer.

Så inntil videre: *Ciao!*

Video

ved Atle Røijen

Denne gangen starter jeg et lite mini-kurs om TV og video. Del 2 følger (forhåpentligvis) i neste nummer...!

Kort om signaler

Du kan koble videoutstyr på forskjellige måter når du skal kopiere, men det er ikke likegyldig hvordan du kobler. Her kommer signalenes "ranking"-liste:

RGB er best. Dessverre er det få videospillere som har RGB ut. Philips VR 813 er den eneste videospilleren som har RGB ut ifølge mine opplysninger. Kopler du denne S-VHS-spilleren til et TV-apparat vil du få maksimal kvalitet på opptakene. Amiga har jo som kjent RGB ut og du kan kople Amigaen til et vanlig TV-apparat som har RGB inn. Det finnes en Amiga til Scart (RGB)-kabel, og det bør være mulig å koble Amigaen til de fleste moderne TV-apparater via RGB. Du kan dessverre ikke kople Amigaen til en videospiller via RBG, videospillerne har ikke RGB inn. Andre enheter som CD-I, Photo-CD og en del satellitt-tunere har også RGB ut. (CD32 har det dessverre ikke...!) RGB overføres bare via Scart.

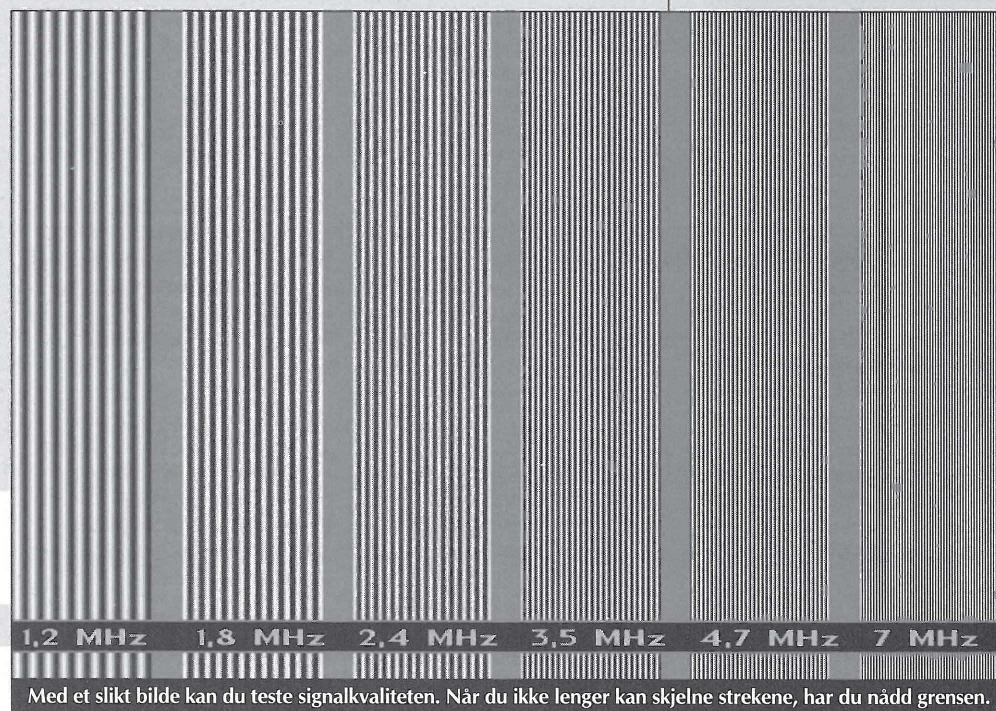
S-video er en god nummer to. I S-videokabelen overføres farge- og svart-hvit signalene separat. I TV-apparatet behandles signalene hver for seg før de blir konvertert til RGB. Det er nemlig RGB-signalet som går til elektronkanonen i TV-apparatet. S-signalet gir bedre farger og høyere detaljoppløsning. Teoretisk kan S-signalet gi en oppløsning på opp mot 400 linjer (se nedenfor). Begrensningen ligger i utstyret, kamera og video. Det er få amatørkameraer som gir en så bra detaljoppløsning.

Komposit video (composite) eller vanlig video er nummer tre. Her blandes farge- og sort-hvit sammen til ett signal. Det skaper en del problemer (signalene forstyrrer hverandre) og gir lavere detaljoppløsning - ca. 330 linjer. Komposit video kan overføres gjennom ulike kontakter: phono-plugg, din-plugg, BNC og Scart-plugg. Det finnes overganger fra den ene typen til den andre.

Antennesignal (RF-signal) er de dårligste. Her overføres lyd og bilde sammen i et høyfrekvent signal. Når du kobler sammen en videospiller og et kamera med antennesignalene, må videosignalet først konverteres til et antennesignal og etterpa tilbake til et videosignal i den enheten du sender signalet til. Dette gir kvalitetstap, lavere oppløsning og mye støy i bildet.

Oppløsning

Man måler evnen til å gjengi detaljer i antall linjers oppløsning. Dette er noe som skriver seg fra foto-verdenen. Når man tester et objektiv, tar man et bilde av en testtavle med fargefelt og felter med streker. For hvert felt øker antallet streker pr. flateenhet - det blir tettere mellom strekene. Til slutt greier ikke objektivet/kameraet å skjelne strekene fra hverandre, det blir bare en grå grøt. Slik kan man teste videokameraer og genlock også. Når jeg tester en genlock ser jeg blant annet etter om det er noen forskjell på signalet direkte til et TV-apparat og når signalet har gått gjennom genlocken. Signalet skal helst ikke tape seg på veien. Testbildet på TV gir også beskjed om oppløsningen. Det siste feltet tilsvarer S-oppløsning, så hvis du kan se tydelige streker her, har du et meget godt TV-apparat. Du vil se signaltapet når du tar opp et testbilde på videotape og spiller det av etterpå.



Med et slikt bilde kan du teste signalkvaliteten. Når du ikke lenger kan skjelne strekene, har du nådd grensen.

Det er S-video og kompositsignalene som vi kan bruke når vi kobler til en genlock. Har du et S-kamera (S-VHS-C eller Hi8) bør du benytte S-signalene hele veien, og du bør benytte en S-genlock. Dessverre faller oppløsningen enda mer når vi tar opp signalene på tape. Vanlig VHS greier bare en oppløsning på ca. 240 linjer, Video 8 noe mer, mens S-VHS og Hi8 passerer 300 linjer.

Kopiering

Har du spurt deg hvorfor et video-opptak blir dårligere når du kopierer det over på en annen kassett? Det er jo ingen naturlov, det skjer jo f.eks. ikke når vi kopierer dataprogram. Synderen heter *båndstøy*. Alle videokassetter (og lydkassetter) har en egenstøy. Dette hører du når du spiller av en blank musikk-kassett - det er ikke helt stille. På samme måte med video. Når du kopierer (analogt) kopierer du også båndstøyen. Dermed får kopien dobbelt opp med båndstøy - egen støy og støyen fra "originalen". Avstanden mellom signal og støy (signal-støy forholdet) minker for hver kopi. Det betyr at bildet blir støyfullt og fargene mister sin renhet. Analoge signaler ligger lagret som et magnetisk mønster. Dette blir omdannet til elektriske signaler. Disse sitgnalene forsterkes etterpå og er direkte utgangspunkt for det vi ser og hører. Støy er også signaler og den bli forsterket på samme måte. Når vi lagrer digitalt er det bare selve koden vi er ute etter. Koden skal ikke forsterkes, bare avleses og brukes til å bygge opp lyd og bilde på nytt igjen. Dermed betyr ikke egenstøyen noe som helst, så lenge man kan lese av koden.

Harde fakta om PAL

Vårt TV-system heter PAL (Phase Alternate Line). Hvert TV-bilde bygges opp av 625 vannrette linjer som tegnes opp av en elektronkanon. Alle linjene vises ikke på skjermen. Noen benyttes til kontrollsignaler (bla. synk-signaler som skal sikre at opptegningen av linjene følger samme takt som utsendelsen) og noen benyttes til tekst-TV. Vi står igjen med ca. 585 synlige linjer. For å gjøre det enda mer komplisert er hvert TV-bilde delt i to "frames", slik at vi bare ser halvparten så mange linjer samtidig, men det får du høre mer om neste gang....!

Sampling - en treningssak!

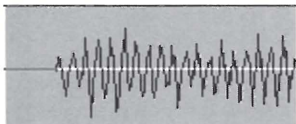
En helt avgjørende faktor for kvaliteten på musikk spilt rett fra Amigaen er kvaliteten på de instrumentene, altså samplene, som brukes i musikken. Det samples som aldri før med Amiga og 8-bits samplere, men alle kjenner kanskje ikke til metodene for å få best mulig resultat ut av det.

ved Bjørn Lynne

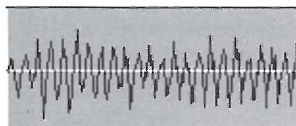
På musikk-siden i forrige Amiga Forum skrev jeg litt om hva man bør gjøre og ikke gjøre for å oppnå best mulig resultat når man sampler på Amigaen. Vi så på hvordan man bør bruke færrest mulig "ledd" fra den opprinnelige lydkilden og inn til sampleren, sample med riktig volum, og unngå støykilder. I dag zoomer vi enda litt nærmere samplenes innerste hemmeligheter, og skal se litt på "stussing" av samples, og, alle sampling-fans' store plage: Looping.

Vekk med det!

Altfor ofte, desverre, ser man slikt som dette i Amiga-samples:



Her har jeg zoomet inn på starten av et sample jeg fant i en låt på en PD musikk-disk. Sukk. Dette samplet starter med ca. 1/10 sekund *stillhet*. Det er et tromme-sample, og når du spiller dette i en sang, så skjer *to* mindre heldige ting: (1) - selve trommelyden vil starte litt etter at samplet har blitt startet; altså treffer det ikke skikkelig på "takten"! Du hører det best hvis du spiller fler trommeslag like etter hverandre - det halter. Og (2) - Hvis du er ute etter å spare minne, bør du *ihvertfall* kvitte deg med dette "tomgodset". Markér dette området, og få det vekk! ("Cut" pleier å gjøre nytten her.) I motsetning til eksemplet ovenfor, bør samples starte slik:



Her kommer selve lyden umiddelbart når samplet spilles.

Det evige problemet

Rekk opp hånden, alle som *hater* å sitte å lete etter etter loop-steder i en lyd som er tilsynelatende *håpløs* å få en god loop på! Du kan sitte der og flytte disse *{%&#!!"#!! strekene til du blir nervevrak. Vel, *noen* lyder ER rett og slett håpløse å få en brukbar loop på. Hvis lyden er av en slik karakter, kan du egentlig bare glemme det, eller eventuelt leve med det beste du kan få til.

Noen lyder er håpløse å få en brukbar loop på!

En vanlig misforståelse blant uerfarne samplere, er at hvis du setter både *loop point* og *end point* på steder hvor sample-verdien er akkurat NULL, så blir loopen perfekt, eller i det minste; veldig bra, fordi samplet "fortsetter" med samme verdi idet det hopper tilbake til loop-pointet. Men det er desverre ikke så enkelt. Saken er at mange lyder rett og slett forandrer karakter fra den er på *loop-pointet* til den er på *end-pointet.* Og da får du dette hersens "loop-dunket" uansett om du har akkurat samme verdi i *end-pointet* som i *loop-pointet*.

Klikk eller dunk?

De som har samplet mye, vet at det finnes *to* forskjellige looping-click. Den éne typen er et skarpt, veldig kort, lite "klikk". Denne oppstår oftest på lyder som har en vedvarende, samme karakteristikk hele tiden, f.eks. strings eller fløyte, fordi lyd-verdien ikke er den samme i loop-pointet som i end-pointet. Dette kan lett ordnes ved å zoom'e inn og sørge for å sette loop- og end-pointene til et sted i waveformen som har den samme verdi og stigning - f.eks., så kan du zoome skikkelig langt inn og sette både loop- og end-pointene til et sted der waveformen skjærer akkurat gjennom verdi 0, på vei oppover. Dette skulle ta knekken på det ekle lille klikket.

Den andre typen looping-click passer egentlig bedre å kalle for et "looping-dunk" - det er en dypere, noe mer dempet, dunking som kommer hver gang samplet hopper fra end-point og tilbake til loop-point. Dette er det *mye* verre å bli kvitt - det oppstår rett og slett fordi lyden har en annen karakteristikk, en annen kombinasjon av waveforms, på loop- og end-pointet. Hvis du har en lyd som sier noe slikt som "Boouuaaiii", så får du et *seriøst* problem med å loope lyden mellom det området som sier "oo" og det området som sier "iii" - det går bare ikke! Når denne dunkingen oppstår, holder det ikke med å zoome langt inn og finne et sted hvor verdiene er det samme - for å komme dette problemet til livs, må du flytte enten loop- eller end-pointene (eller begge) en lengre avstand, til et helt annet sted i samplet, i håp om at du finner to steder hvor lydkarakteristikken er noenlunde lik. Vanskelig - men lykke til likevel!

Nå har vi kommet til slutten av vår 2-delers "mini-serie" om sampling på Amiga. Jeg håper noen av dere har plukket opp noen nyttige tips, men husk at prøving, feiling, og erfaringssamling gir alltid de beste resultatene. "Ciao" for denne gang!

Hva betyr uttrykkene?

16-bit? Kilohertz? MIDI ? Sampling? DSP? D/A Converter? Huff, uttrykkene er mange, og uttrykkenes forklaringer kan være vel så frustrerende. Derfor har jeg tenkt til å skrive en liten serie av små spalter for å kaste litt lys over de mange vanskelige ord, forkortelser og uttrykk som stadig dukker opp i forbindelse med Amiga og lyd, i håp om at disse forklaringene kan få en del av dere lesere til å få litt mer glede av artikler som omhandler lyd og musikk.

SAMPLING: Ved hjelp av digital teknikk, kan en man få en datamaskin e.l. til å "høre" på en lyd, måle den, og oversette den til en serie med tall. Lyden kan da lagres i en datamaskin og behandles på forskjellige måter, ved å manipulere tall-serien. Den kan også f.eks. vises frem grafisk på en skjerm. Så kan hele prosessen reverseres; man tar tall-serien og gjør den om til lydbølger igjen. Det er det man gjør når man spiller av et sample.

Et SAMPLE: En lyd som er oversatt til en tall-serie.

SAMPLE-RATE (også kalt Sample Frequency, samplingsfrekvens): Når man "måler" en lyd og gjør den om til en tall-serie, så kan man variére *hvor ofte* lyden skal måles; altså hvor tett tallene i tall-rekken ligger. F.eks. ved en sample-rate på 20 KHz, så "måles" lyden 20.000 ganger i sekundet. CD-plater er "samplet" på 44 KHz, altså er den opprinnelige lyden målt 44.000 ganger pr. sekund.

SAMPLE-OPPLØSNING (8-bits, 12-bits, 16-bits osv..): Sample-oppløsningen angir ikke hvor ofte lyden måles og gjøres om til tall, men hvor nøyaktig hvert tall skal være. Ved 8-bits sampling, kan hvert tall i tall-serien angis i 256 forskjellige verdier. 16-bits sampling gir 35.536 forskjellige verdier, og hvert tall i tallrekken kan derfor angis mye mer nøyaktig. Altså har både Sample-rate og Sample-oppløsning store innvirkninger på lydkvaliteten på den "samplede" lyden. En vanlig misforståelse, spesielt blandt de som selger Amiga-samplere, er at man oppnår "CD-lyd" ved å sample på 44 KHz med Amigaen. Det gjør du altså *ikke*, siden lyden blir samplet i 8-bit, og hvert tall i tallserien ikke blir angitt så nøyaktig som på CD'er.

SAMPLER: En Sampler er den biten med utstyr som gjør selve jobben å oversette en lyd til en tall-serie. Amiga datamaskiner er ikke utstyrt med ferdig innebygget "Sampler", derfor må det kobles til maskinen som et tillegg. Det finnes også maskiner/moduler som *kun* er samplere, disse brukes mye av profesjonelle musikere, og de lager mye bedre samples enn en Amiga m/tilkoblet sampler kan gjøre.

D/A CONVERTER: En D/A Converter (Digital to Analogue Converter) er den lille chip'en i maskinen din som gjør tall-serier om til lydbølger. Den gjør altså det motsatte av en "Sampler". Den tar for seg en slik tall-serie som er laget med en sampler (et "sample"), leser av hvert tall, og genererer lydbølger ut ifra disse tallene. Amigaen er utstyrt med 2 D/A Convertere, én for hver av de to lyd-utgangene på baksiden av maskinen. D/A Converteren er også den viktigste delen av en CD-spiller; den gjør dataene som ligger på CD'en om til lydbølger som vi kan høre.

Ja, nå har jeg forsøkt å forklare, så forståelig som jeg får til, de mest grunnleggende av ordene som brukes mye i forbindelse med sampling. Neste gang blir det fler... Hej då!

MASTERS - STØRST OG BILLIGST PÅ AMIGA!

AKSELERATORKORT

GVP
A1230 Turbo 4/8MB RAM/40MHz / FPU **RING** A1200
A530 Turbo fra **4190,-** A500
Combo 68030/88040 fra **5850,-** A2000

MICROBOTICS
M1230XA 33/40/ 50MHz030,2MB RAMtilA1200 **RING**
VXL-30 Akseleratorkort til A500/2000 fra **2080,- RING**

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS
BLIZZARD 1230 Turbo **RING** A1200
SUPRA, FUSION FORTY,VECTOR, ADSPEED, DERRINGER, COMMODORE,ROCKET LAUNCHER, POWER,
RING for egen akseleratorprisliste

AMIGA

Amiga 1200 Desktop Dynamite **RING! Spesialpakke!**
Amiga 1200 2MB RAM 68020 **RING**
Amiga 1200 80/120/210 MB Harddisk **RING**
A1200 leveres med ferdig innstallert harddisk klar til bruk med full garanti. Mot et lite tillegg kan vi legge inn diverse PD-program og PD-spill i ønsket mengde.
Amiga 4000-030 4/120MB, Scala eller Image FX **RING**
Amiga 4000-040 6/120MB, Scala eller Image FX **RING**

AMIGA-DELER
Workbench 2.1 norsk **280,-** oppgradering fra 2.04
Workbench 2.1 norsk m/2.04 ROM **430,-** oppgr.fra1.3
Kickstartswitch **419,-** tastaturstyrt WB 1.2, 1.3,2.0
Chips, Rombrikker, Klokke, Matteprosessorer, Strømforsyning. Alt i deler til Amiga. Ring for liste.

ANIMASJON DESKTOP GRAFIKK-TEGNING-TEKSTBEHANDLING-VIDEO-3D

Ved kjøp for over 8000 kroner får du en musematte og 30 DD disketter med på kjøpet!

Art Expression **RING!** Tegneprogram
Art Department Pro 2.3 **1980,-**
Brilliance 24 bit tegne- og animprogr. **1.930,-**
Caligari 24 **RING!**
Cinemorph **590,-** Bildemanipulering
DeLuxe Paint 4.1 **980,-** Tegning og anmasjon
DeLuxe Paint 4.1AGA **990,-** for A4000 og A1200
Distant Suns 4.2 **670,-** Astronomi
Edit Mate **RING** Redigeringspakke
Final Copy II v2 **995,-** tekstbehandling
Final Writer **1790,-** tekstbeh.. m/DTP-funksjon
Kindwords 3.0 **525,-** Tekstbehandling
Image FX 1.5 **2790,-** 24-bit tegneprogr./morph/scanning
Imagine 3.0 **RING** Raytracing, Anim. ***Nyhet***
Kid Pix **295,-** Tegneprogram for barn
Mini Office **590,-** Grafikk, regneark, database, tekstb.
Morph Plus **1.950,-** Bildemanipulering
MovieMaker RING Digital redigering ***Nyhet***
Pagesetter III **720,-** Lillebror til PPage
Page Stream 3.0 **RING** Desktop-progr. ***Kommer***
Pen Pal 1.5 **595,-** Tekstbehandling
Professional Draw 4.0 **RING** Tegneprogr. ***Kommer***
Pr essional Page 4.1 **2.285,-** Dektop-program
Protext 6.0 **RING** Tekstbehandling ***Nyhet***
ProWrite 3.3 **690,-** Tekstbehandling m/Postscript
Real 3D Classic **1190,-** Professional 2.4 **RING**
Scenery Animator v4 **995,-** Landskapsbygging
TBC+ **9990,-** 16,7 mill fargers framebuffer
TBC+ **11190,-** m/SMPTE ——"——
TV-Paint 2 **RING** må brukes med 24-bit kort ***Nyhet***
VideoDirector Gold Disk **1.540,-** Videoredigering
Videostage Pro RING Videotitler med sync.
Vista Pro 3.0 **800,-** Landskapsbygging
Wordworth 2.0 **690,-** Tekstbehandling
Dette er kun et lite utvalg av de mest populære program Be om egen prisliste.

BUSINESS

Bokføring,fakturering m.m. *Be om egen prisliste*

BØKER

Vi har stort utvalg i engelske og danske Amigabøker. Be om egen bokliste.
Kun et lite utvalg er med i annonsen.

Amiga-CD Årbok 93/94 50,- Dansk/Norsk. Produktkatalog for Amiga og CD32
Amiga-Intro til WB 3 og AmigaDOS **295,-** Dansk ***Nyhet***
Amiga Rom Kernel: Devices **365,-**
Mastering Amiga Amos **245,-** Dekker alle Amos progr.
Mastering Amiga Arexx **275,-**
Mastering Amiga Assembler **330,-** 68000 Assem språk
Mastering Amiga Beginners **245,-**
Mastering Amiga DOS 3 Vol. 1 **275,-** WB 2.0, 2,1, 3.0
Mastering Amiga DOS 3 Vol. 2 **275,-** WB 2.0, 2,1, 3.0

CAD -(konstruksjonstegning)

Be om egen prisliste CAD-programmer.

CD-32

CD-32 spillmaskin 32-bit **RING**
FMV-kort kommer snart RING 74 min full-motion video
SX-1 **RING** Ekspansjonskort til CD32, Har plass til tastatur, diskettstasjon, printer og inntil 6 MB RAM.
CD-32 spill, ca 40 titler er sluppet.
Be om egen prisliste på hardware og software til CD-32.
Noen CDTV titler fungerer på CD32 be om liste.

CDTV

Be om egen prisliste på hardware og software til CDTV
Noen CD-32 titler fungerer på CDTV, be om liste.

DATABASER

Røtter III **RING** Svensk slektsforskningsprogram ***Nyhet***
Superbase Personal IV **1875**
Superbase Professional IVv1.3 **3490,-**

DIGITIZERE

Rombo Vidi- 12 v2.0 **1.345,- AGA**Inklusive splitter
Rombo Vidi-12RT **2790,-** real-time
Rombo Vidi-24RT **4190,-** realtime
Andre digitizere, RING for komplett liste

DISKETTSTASJONER

Vi har diskettstasjoner til alle Amigaer. RING for liste.
DMI Floptical Drive **RING** 3,5"20MB disk
DMI Floptical disketter 20MB **220,-**
Dual Drive 3,5" **1.910,-** Dobbel diskettstasjon ekstern
Power 1,76MB 3,5" HDdrive ekstern **RING** Alle amigaer

DIVERSE

Action Replay MK III A500/A500+**790,-**
Masters A1200 konsoll **590,-** Bordstativ med plass for monitor, A1200, ekstra diskettstasjon, strømforsyning, kabler m.m.
Wacom A5 og A4 **RING** trykkfølsomt tegnebord til Opal Paint og TV Paint
Finner du ikke det du leter etter, RING, så sender vi priser og brosjyrer. Vi skaffer det aller meste.

EMULATORER

PC-task **590,-** PC-emulator
A-Max ogEmplant **RING** Mac emulatorer
VORTEX PC 386 eller PC 486 emulator **RING**

GENLOCKER

Vi har genlocker i alle prisklasser fra 2000 kr. Ring for liste

GRAFIKK-KORT (24-bit)

Domino, EGS Spectrum,Framemachine, Impact Vision 24, Merlin, Opal Vision,Picasso II, Retina, Rainbow III, Visiona, Vivid 24. *Vi skaffer dem alle RING!*

HARDDISKER OG KONTROLLERE

Vi har harddisker til alle Amigaer fra **40MB** til **3,5** Gigabyte. 2.5" IDE harddisker til A600/1200 leveres komplett med kabel, installasjonsdiskett og garantisegl. Vi har kontrollerkort, SCSI, SCSI-II og IDE. **RING** for pris. Be om egen hardisk/kontroller prisliste. Oppgi maskintype

JOYSTICKS

Vi kan levere de fleste joysticks på markedet. Be om komplett joystickliste. Fra 49,- kr. Vi nevner de mest populære.
Cheeta, The Bug **229,-**

Competition Pro 5000 sort **169,-**
Pro Star Blå **229,-**
Quickjoy , alle modeller, be om liste
Quick-Shot , alle modeller, be om liste
Red Ball/Bat handle **279,-**
Speedking, Analog Joystick **229,-** (for flysimulator)
Zipstick AutoFire **149,-**

MODEM og FAXMODEM

Vi fører kun godkjente modemer og faxmodemer.
Be om prisliste på modem.

MONITORER

1942 13" **RING** Bisync for A1200/A4000
1084 14" **2690,-** for A500/500+/600/2000/3000
IDEK 17" **RING** Multisync
Monitor Copyholder **69,-** Konseptholder
Monitorfilter farge **950,-** 98% strålefritt glass
Monitorfilter farge **209,-** nettingfilter
Monitorstativ 14" **189,-**

MULTIMEDIA-PRESENTASJON

MediaPoint v3,5 **RING** Multimediaprogram ***Nyhet***
Presentation Master **1.970,-** Business Graphic
Scala MM210 **2590,-** Multimediaprogram
Scala MM300 **3790,-** Multimediaprogram ***Nyhet***

MUS OG MUSMATTER

Mus i alle prisklasser fra 99,- kroner RING for liste
Mega Mouse **270,-** 400 dpi
Musholder **39,-**
Musmatte 20 x 22 cm **25,-**

MUSIKK OG LYD

Audio Engineer Plus **2.775,-** Stereo digital soundsam.
Bars and Pipes Pro 2.0 **2790,-** Midi Sequencer
Clarity 16 sampler **1.750,-** 16bit stereo sampler
Deluxe Music 2 **1090,- Nyhet**
DSS8+ Digital Sound Sampler GVP **990,-** 8-bit m/softw.
KCS Level II 3,5 Dr.T **2.860,-** Midi-Sequencer
Maestro **RING** 16-bit lydkort,CD-kvalitet
MegaMix Master **530,-**
Miracle Piano Teaching System **RING** Lær pianospill
Music -X 2.0 **RING** Inkl. Notator-X, musikkprogram
One S op MusicShop **RING** Amigasynth, 16-bit MIDI
Pro Midi Interface **395,-** 1 inn. 1 gjennom, 2 ut
StereoMaster Sampler **425,-** Stereo sampler
Studio 16 3.0 m/AD 516 **RING** 16-bit, Lydredigering **NY**
Studio 16 2.0 m/AD 1012 **RING** 8-bit,4spor mono sampl.
SuperJam 1.1 **890,-**
Technosound turbo II **690,-** sampler
Toccata **RING** 16-bit lydkort
Triple Play Plus **1890,-** Midi-interface Bars and Pipes
Videomaster **825,-** Videodigitizer og soundsampler i ett
Wavetools **5290,-** 16-bit Lydkort til A2-3-4000
Be om komplett musikk-prisliste.

NYTTEPROGRAM

Ved kjøp for over 4000 kroner får du en musmatte pluss 10 DD disketter med på kjøpet!

Ami Back v2 **695,-** HD Backup
CrossDos **360,-** MS/DOS-Atari-Amiga
Cygnus ED 3.5 **1090,-**
Directory Opus 4.0 **729,-** Filhåndtering
Disk Expander **490,-** gir deg opp til 50% mer plass
Pegger **890,-** Bildekomprimering JPEG ***Nyhet!***
Quarterback 5.0 **545,-** HD backup
Quarterback Tools Deluxe **1590,-**Reparerer harddisken
Video Backup System **960,-** Backup på videotape
X-Copy Professional **485,-** Kopiering

PRINTERE

Blekkskrivere,laserprintere,matriseprintere.
Canon, Citizen, Hewlett Packard, Star **RING** for pris
Fargebånd **RING** oppgi printermodell
Papir og rekvisita til printere **RING** oppgi modell
Printerstativ **129,-**

PROGRAMMERING

Amos **500,-**/ Compiler **290,-**/3D **360,-**/ Easy Amos **315,-**
Amos Professional **540,-** Amos Pro Compiler **390,-**
Arexx **465,-** Arexx Compiler **1.195,-**

Can Do 2.5 **1.790,-**
HiSoft Basic **855,-** Dev Pak III **975,-**
HiSoft Pascal **1.395,-**
SAS C v.6.1+ (Lattice C) **3.990,-**

Ved kjøp for 1500 kroner får du en musmatte med på kjøpet!

RAM

Vi fører RAM og RAM-kort til alle Amiga-modellene. **Commodore, GVP, Blizzard, PC1204/1208, VXL, MBX 1200 m.fl. Ring for dagspris. Be om egen RAM-oversikt, oppgi modell.**

REGNEARK

Professional Calc 2.0 **1795,-** AGA-support

REKVISITA

0-modem kabel **105,-**
Amiga Scart kabel 2meter **119,-**
Disketter . Vi har disketter i alle prisklasser. **RING**
Diskettboks40/80/100/120stk 3,5"m/lås 49,-/59,-/69,-79,-
Four Player Adapter **75,-**
Joy-Master **229,-** automatisk joystick/mus switch
Posso for 150 stk 3,5" **249,-** Stablevennlig
Printerkabel 2/3/5 meter **95,-/115,-/ 145,-**
Robo-shift **259,-** joy/mouse switch
Robo-shift Mach II 289,- joy/mouse switch med mus-emulator
Finner du ikke det du leter etter, ring eller skriv til oss. Vi skaffer det aller meste til Amiga.

SCANNERE

Alfa Scan Håndscanner m/OCR 4.290,- m/software
JX-100 A6 farge 200DPI 18Bit Sharp **RING**
GT-6500 600DPI 24-bit A4 Epson **RING**
Power håndscanner sv/hv v3 **RING**v4 **RING**
Power håndscanner farge **RING**
OCR Software **RING**
Scannersoftware ASDGJX-100 **820,-** Epson **1.420,-**

SPILL

Be om egen prisliste. Flere hundre titler. Fra 49,- kroner.

UNDERVISNING

Be om egen prisliste

TILBUD

Braodcast Titler II før kr 2630,- **nå 990,-**
Font Pack før 1130,- **nå kr 590,-**
Quickshot Avoator 1 Joystick, flightstick m/høydeindikator før kr 449,- nå kr **229,-**
Quickshot 128F Maverick 1 Joystick, før 179,- nå kr **99,-** Autofire, 1-2 player
Quickshot 102N Joystick, før 79,- nå **49,-** Autofire
Tilbudene gjelder så langt lageret rekker!

NYHETER

Disk Expander **490,-** gir deg opp til 50 % mer plass på hardisken eller disketten
Maestro **RING** 16-bit lydkort, CD-kvalitet
Masters A1200 konsoll **590,-** Bordstativ med plass for monitor, A1200, ekstra diskettstasjon, strømforsyning, kabler m.m.
ProText 6.0 **RING** Tekstbehandler
SX-1 **RING** Ekspansjonskort til CD32. Har plass til tastatur, diskettstasjon, printer og inntil 6 MB Ram.
Toccata **RING** 16-bit lydkort
Wavetools **5290,-** 16-bit lydkort til A2-3-4000

Reparasjoner.
Send Amigaen til oss neste gang. Rimelige priser.
Salgsbetingelser.
Alle varer sendes i oppkrav.
Alle priser er inklusive merverdiavgift.
Porto og oppkravsgebyr kommer i tillegg. Ved kjop over 12.000 kroner får du varene fraktfritt.
Vi tar forbehold mot trykkfeil. Rett til prisendringer uten varsel.
Retur av varer kun etter avtale.

Finner du samme produkt billigere hos andre. Fortell oss det. Kanskje har vi nettopp satt ned prisen eller kanskje vi kan matche prisen.

Tlf. 22 65 72 04
Fax: 22 65 85 43

MASTERS
Brobekkveien 104 - 0583 Oslo

Åpent: 10-22 (17-22 kun telefon)
Lø/Sø.: 12-18 (kun telefon)
O-kontant. Avbetaling

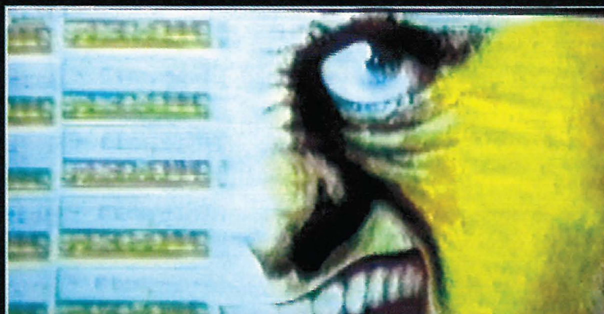
THE PARTY III

av Gard Eriksrud

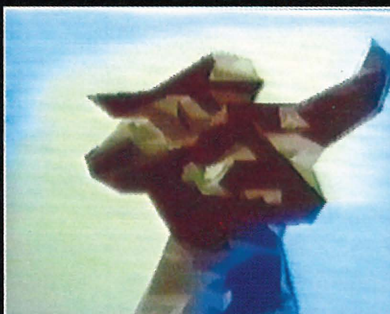
PARTY-NYHETER

- Jogeir/Spaceballs gikk over til Virtual Dreams of Fairlight!
- Lemon. UK og Danmark ble nedlagt på The Party 3, men foreløpig blir det ingen forandringer i Holland eller Norge.
- Facet, Dan og Lizard gikk over fra Lemon. UK til Spaceballs! Yoghurt og Sator har dermed brutt sin gyldne regel om ikke å ha utenlandske medlemmer! (Hvem ville ikke gjort det når Facet & Co. banker på døra?)
- Nick sluttet i Spaceballs, og skal bygge opp Offence igjen!
- Prince/Spaceballs ga seg!
- Spaceballs siste demo, 9 Fingers, fikk navnet sitt fordi Lonestarr skadet en finger idet han var halvt ferdig med demoen, og dermed måtte jobbe videre med.... Riktig! Ni fingre!
- Scorpio/Compact er tilbake etter en pause fra scenen!
- Ranx gikk tilbake til Balance etter noen uker i Stone Arts!
- Broth og Dizzy i Balance skiftet navn til Coca og Cola! (Har vi ikke hørt disse navnene før et sted?!)


Vinnerbildet fra grafikk-konkurransen, signert Cougar/Sanity




Tre bilder fra Spaceballs' 9 fingers, som vant 4.plass.




Damen med hjelm er fra Complex-demoen

RESULTATLISTE HOVEDKONKURRANSENE

DEMO

1. Complex
2. Virtual Dreams/Fairlight
3. Sanity
4. Spaceballs
5. Infect/Linus Larsson

Spaceballs var den eneste norske gruppa som deltok!

GRAFIKK

1. Cougar/Sanity
2. Suny/Movement
3. Devilstar/Silents
4. RA/Sanity
5. D-Sign/Essence

Ingen nordmenn hevdet seg i teten, men det er verdt å legge merke til at alle grafikerene i Andromeda kom blant de 20 beste! De norske resultatene ble som følger:

7. Decker/Andromeda
9. Fairfax/Andromeda

Resultatlisten fortsetter på neste side


Movement kom på andreplass i grafikk-konkurransen.



AMIGAFORUMS NORGESCHART!

Vi har fått mange reaksjoner på våre siste norgeschart i AmigaForum. Grunnen er først og fremst vår rangering av Avalon som Norges nest beste gruppe. La oss gjøre det helt klart: I Norge er det 2 grupper som på SIKT har potensiale til å konkurrere med verdenseliten. Det er selvfølgelig Spaceballs og Andromeda. Skal vi dømme etter potensialet, er dette de ENESTE gruppene som FORTJENER å stå i vår chart, da det er et enormt langt sprang ned til de fleste andre gruppene. Poenget er det, at hvis vi skulle rangert grupper etter hva de har laget for mange år tilbake, ville f.eks Cryptoburners fortsatt ligge på toppen. Iløpet av 1993 så vi 2 små introer og en dentro fra Andromeda. Selvfølgelig hadde de potensialet til å lage noe mer, men nå gjorde bare ikke det. Avalon fikk andreplass på charten fordi de var den ENESTE norske gruppen som ga ut en skikkelig demo i tidsrommet mai til oktober. Vi ønsker å vise hvem som er best akkurat for øyeblikket, og ikke for to år tilbake!

For at ikke vårt synspunkt skulle bli for gjeldende, ga vi gruppene Andromeda, Avalon, Balance, Crusaders, Lemon., Offence og Spaceballs muligheten til å stemme på hvem som for øyeblikket er norges beste gruppe. De fikk lov til å stemme på max. 10 grupper, untatt seg selv. Første stemme ville få tre poeng, andre stemme to poeng, og øvrige et poeng. Resultatet ser slik ut:

1.	ANDROMEDA	36%
	SPACEBALLS	36%
3.	TALENT	12%
4.	ALCATRAZ	4%
	BALANCE	4%
	BANANA DEZIGN	4%
	COMPACT	4%
	CRUSADERS	4%
	DUAL CREW & SHINING	4%
	LEMON.	4%
	STONE ARTS	4%



Kommentar: Talents possisjon skyldes utvilsomt AGA-demoen de slapp like før jul. Rett før deadline på dette bladet fikk vi tilsendt to nye norske produksjoner. En av dem var Talents siste dentro "Talentiaden". Den etterlater ingen tvil om at Talent er norges tredje beste gruppe for øyeblikket. Den andre produksjonen er et AGA-slideshow fra Andromeda, med navnet "Seven Seas". Dette er det beste slideshowet som noensinne er utgitt her til lands, og vil holde vedlike Andromedas posisjon på listene, også vår, riktig lenge fremover! Når det gjelder Avalon ser det ut til at de har gått tom for luft. Nest sisteplass i introkonkurransen på The Party III er ikke noe å skryte av!

20. Archmage/Andromeda
21. Shocker/Compact
42. Bridgeclaw/Iris

MUSIKK

1. Moby/Sanity
2. Chorus & Sid / Razor 1911
3. Arios & Feyd / Delight
4. DOH / Cryptoburners
5. Mr.Man/Andromeda

Som du kan lese mer om i party-reportasjen foran i bladet, var det heller tilfeldig hvem som fikk delta i musikk-konkurransen, og hvem som ble forbigått i stillhet. Uansett, Mr. Man hadde nok skrevet navnet sitt tydelig utenpå disketten, for han kom med og ble beste norske. Øvrige norske resultater:

6. Jason/Lemon
8. Braintumour & Heywood / Stone Arts



Fra Compacts intro "Hiplash"!

INTRO

1. Virtual Dreams / Fairlight
2. Essence
3. Dreamdealers
4. Lego
5. Inv

Ingen norske grupper gikk helt til topps, men vi fikk ihvertfall to norske blant de 10 beste, så det får ikke hjelpe om Avalon kom på nest sisteplass...

7. Compact
8. Balance
19. Avalon

THE MISSING LINK!

De mest våkne av våre lesere oppdaget kanskje at det manglet et og annet i forrige nummer hvor vi ga tips om hvordan man starter opp en gruppe. Nå tror dere kanskje dette skyldes svikt i våre rutiner? Langt ifra! Det var selvfølgelig bare for å gjøre det enda mer spennende! Her er de siste punktene:

3. Du kommer ingen vei uten minst en person med kunnskaper innen assembler. Til nød holder det med C-språk, men da bør personen ha god peiling! Codere vokser dessverre ikke på trær, så du kan risikere å måtte lete lenge. (Alternativet er å lære seg programmering selv!)
4. Skaff deg et bredt kontaktnett. Bli kjent med folk på partyer. Sørg for å få med nok av swappere og tradere. Det hjelper lite å være istand til å lage de ræeste demoene, dersom du ikke får spredd dem!

Forum-disketten

av Torsten Gabrielsen

Månedens Forum-diskett er atskillig mindre "seriøs" enn de siste diskettene har vært. Mange har kanskje følt at det har vært vel mye kommunikasjonsprogrammer, og for lite spill. Vel, denne gangen bør de spillefrelste bli fornøyd i og med at vi har satt av plassen til månedens program til et spill.

ARexx
Her ligger de scriptene mot AmigaDOS som er utlistet i bladet. Det er en rutine som lister ut IFF-filer i et directory, og et enkel "type"-script.

Amos
Fraktalprogrammet som lager Kochs coastline ligger her. Forklaringer finner du på Amos-sidene og i spesialartikkelen om fraktaler.

PD-spalten
Oversikt over innholdet på de nyeste Fish-diskettene. Diskettene kan bestilles fra PD-spalten.

MandelMania 4.1
Med fraktaler som månedens tema, er det naturlig med et fraktalprogram på disketten, slik at dere kan eksperimentere med, og se nærmere på fenomenet. Se på neste side for bruksanvisning!

OctaMED
En OctaMED-modul i forbindelse med OctaMED-kurset. Her ligger også OctaMED Player. Se OctaMED-sidene for mer informasjon.

Demoer
I denne skuffen vil du finne en eller flere introer fra The Party III. Hvilke(n) og hvor mange vil avhenge litt av hvordan vi klarer å disponere de siste ledige bytes på disketten, men det blir helt sikkert ganske heftige introer med fantastisk utnyttelse av 40KBytes. På forrige diskett hadde vi introene Dual Crew - Shining og Desire Intro.

Ønsker du å bestille denne disketten, kan du sende kr. 20,- i frimerker til AmigaForum AS, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø.

Pakkede program...?

Enkelte programmer på Forum-disketten kan være "pakket", dvs at vi har lagret programmene på en spesiell måte for å spare plass på disketten. Ulempen med dette er at du ikke kan kjøre pakkede programmer direkte fra disketten, og for at du skal kunne bruke disse programmene må du pakke dem ut på en annen diskett eller på harddisk.

Hvis du bare skal teste programmet for å se hva det er, kan du pakke det ut i RAM: (programmer som pakkes ut i RAM: vil selvsagt forsvinne med en gang du slår av maskinen). Utpakkingen av slike programmer, ofte kalt installering, gjøres veldig enkelt i AmigaGuide-scriptet (Om_Forumx.xx) ved å trykke på en installeringsknapp.

Du kan også installere programmer fra Workbench ved å dobbelttrykke på ikon som heter slikt som "Installer_MTool" eller "Pakkut_NComm". Under installeringen vil du bli spurt om hvor du skal installere programmet, og da angir du bare navnet på den skuffen du vil legge programmet under. Installeringen går stort sett av seg selv, så det er ikke noe å grue for, selv om du ikke kan så veldig mye om Amiga-systemet.

Deluxe Galaga

For første gang er månedens program på Forum-disketten et spill. Dette er forsåvidt noe vi hadde tenkt en stund på, men problemet var å finne noe som var lite og bra nok, og som vi samtidig hadde lov til å kopiere. Da vi fikk se Galaga var saken klar: Dette spillet måtte vi ha som månedens program!

For Deluxe Galaga er etter min mening et shareware-spill som stiller i klasse med mange av de spillene du får kjøpt i butikken. Edgar M. Vigdal, som har lagd Deluxe Galaga, har en forkjærlighet for de gamle spillene fra Arcade- og hjemmedatamaskinenes barndom. Han synes disse spillene hadde bedre gameplay enn de fleste av dagens spill, og lager derfor å sine egne konverteringer av disse til Amiga. Han har tidligere lagd et Deluxe PacMan-spill (kanskje på neste diskett?), og han har også har planer om å lage Deluxe Donkey Kong. Vi gjør oppmerksom på at Edgar stadig gjør forbedringer, og den endelige versjonen på disketten kan inneholde mange nye forbedringer i forhold til det som nevnes her. Vi overlater til Edgar å fortelle om ideen bak Galaga og hvordan du spiller det;

Star-Battle
Galaga er et spill basert på det gamle spillet StarBattle på VIC 20, det har og arva litt fra et spill som heter Galaga og et som heter Galaxions. Dette er et enkelt(?) skytespill som har topp spillbarhet, men kanskje ikke så ekstremt mye grafikk. Mange av dagens toppspill(???) er proppa full med grafikk, men de har spillbarhet som en vraka telefonboks. De har manualer på mange hundrede sider, men hvor mange har tid og ork til å sette seg inn i så kompliserte spill for noen minutter med avslapping?. Nei, takke meg til et enkelt spill som jeg kan starte på 1,2,3 og røske litt i gledespinnen for en stakket stund!

Ditt oppdrag...
Du styrer et romskip i en kamp for å beskytte jorda mot vesener fra verdensrommet (igjen!). Du starter med et standard skip som kan skytte 2 kuler mot vesenene og som beveger seg litt for sakte, men ved å skytte de angripende vesenene og sammle opp bonusene som faller ned, så kan du skaffe deg flere kuler, mer fart og masser av andre godsaker.

Det finnes supervåpen, ekstra liv, meteorstormer, smartbomber, penger og mye mer.Pass opp for moderskip, målsøkende raketter og kjempe store super moderskip. Det er også mange hemmeligheter i spillet, disse kan du prøve å finne eller du kan kjøpe dem i rom-butikken. Butikken kommer for hvert fjerde nivå, men du må ha mer enn 50 krediter for å kunne kjøpe noe. Det er mer enn 10 hemmeligheter.

ShareWare
Deluxe Galaga er et ShareWare-program. Dette betyr at hvis du finner programmet nyttig, forplikter du deg til å registrere deg og betale ShareWare-honoraret på 50 kroner (utrolig billig!). Les mere om hvordan du går fram i dokumentasjonen til programmet.

Installasjon
Deluxe Galaga må pakkes ut på harddisk eller diskett, og krever da ca 450K ledig kapasitet.
Etterpå kjører du programmet fra disken du pakket det ut til.

MandelMania 4.1

Har du noensinne tenkt deg muligheten for at du befinner deg i et uendelig univers uten ytre eller indre grenser. Et univers hvor du kan reise innover og innover uten at du noensinne vil nå det punktet hvor det hele stopper opp. Har du tenkt deg muligheten for at det inni hvert atom kan befinne seg et univers som ligner på vårt.

Tenk deg en reise innover og innover forbi galakser, solsystem, planeter, verdensdeler, land, innover og innover forbi atomer, elektroner og kvarker til en verden som ligger innenfor dette. Hvilke utrolige opplevelser ville du vel ikke ha møtt på. Hvem vet hva som befinner seg der, langt der inne.

I Mandelmania kan du ikke gjøre dette, men noe som ligner. Vi tar utgangspunkt i Mandelbrot-formelen $X=X^2+C$ og får opp et fantastisk mønster i flere farger på skjermen. Her kan vi starte reisen vår innover i mønstret.

Nye mønstre dukker til stadighet opp etter som vi "zoomer" oss innover. Ofte ser vi at de samme mønstrene, eller variasjoner av et mønster dukker opp på nytt og på nytt.

Programmet er meget enkel i bruk, med en mengde innstillinger. Foruten å stille inn skjerm-oppløsning og antall farger kan du stille inn hvilken type fraktal du ønsker. Hver type har sin formel og sine mønstre. MandelMania støtter AGA og alle prosessorer fullt ut.

Du kan velge mellom å vise grafikken i 2 eller 3 dimensjoner. Velger du 3 dimensjoner må du være sikker på at du har valgt et CPM - fraktal sett.

Det sier seg selv at datamaskinen ikke kan beregne seg uendelig innover for hver gang den skal tegne opp et bilde. Du kan stille inn hvor langt den skal beregne seg innover før den gir seg. Dette kalles iterasjoner. Jo flere iterasjoner du velger, jo lengre tid tar det, og flere detaljer dukker opp.

Når bildet er ferdig beregnet kan du sette på farge-rotasjon (Color-cycling). Dette gir en stilig effekt som er vanskelig å uttrykke med ord.

Du beveger deg innover i mønstret ved å markere området du vil inn på med en firkant og så velge "Zoom In" på menyen. Maskinen begynner da å tegne opp skjermen på nytt med de nye grensene som utgangspunkt. Et hint er å zoome inn på de områdene med flest farger.

Er du kommet så langt inn at du synes du ser antydninger til store firkanter, bør du undersøke om "Precision" er satt til *high.* Er den ikke det har du enda mer å gå på. Er den satt til high, er du nådd et punkt hvor datamaskinen ikke klarer å regne med flere desimaler.

Er du ikke fornøyd med enkelt-bilder, kan du sette programmet til å lage en animasjon. Du oppgir startbilde og sluttbilde, samt antall bilder, og lar maskinen gjøre jobben.

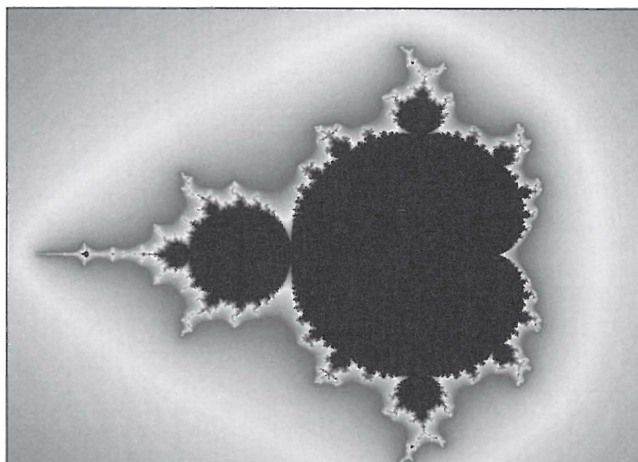
Det hele kan styres via Arexx. Det følger med noen eksempler på slike script. Jeg vil spesielt anbefale "juliamorph.rexx". Denne var utrolig stilig. Her beveger vi oss ikke innover, men skifter imellom mønstre i mandelbrotet som kalles Juliasett. Her kan vi se mønstrene morphe fra et mønster til et annet. Animasjonene blir ganske store, så harddisk anbefales.
Programmet er veldig godt dokumentert, med en egen Amigaguide-dokumentasjon.

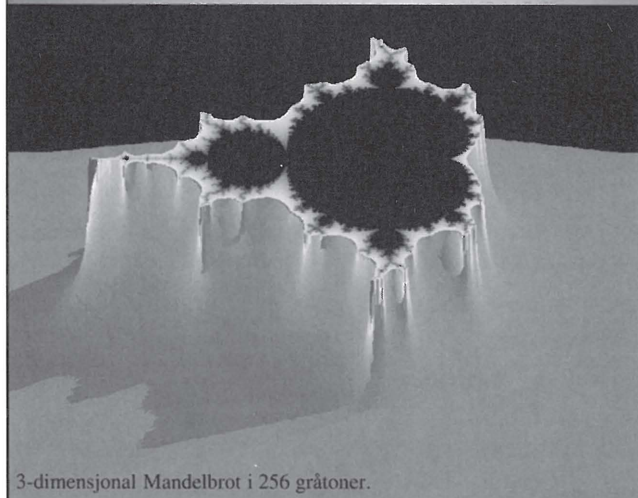
Lagring av bilder

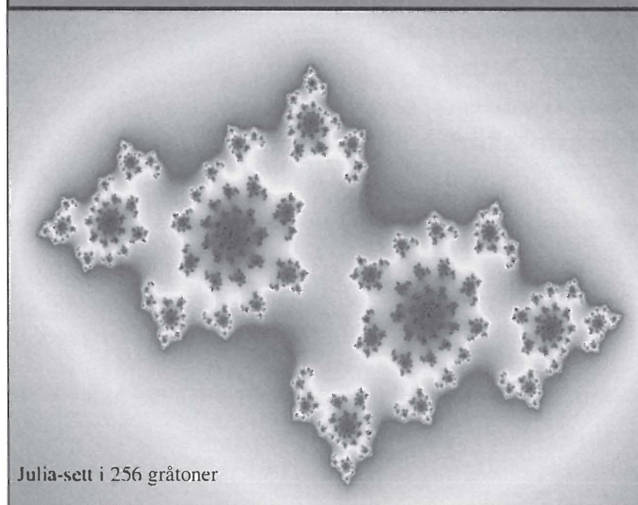
En smart feature med MandelMania er at du kan lagre bilder som IFF-bilder med tilleggsinformasjon som forteller om koordinatene til fraktalsettet. Bildene kan da enkelt vises av hvilken som helst IFF-viser, og hvis du tar den inn i MandelMania igjen, kan du jobbe videre med bildet; kanskje velge større oppløsning og lagre på nytt.

Installasjon

Programmet må installeres på en annen diskett eller på harddisk. Installasjonen kan gjøres fra Workbench ved å trykke på "Installer_MandelMania"-ikonet, eller fra "Om_Forum2.94" ved å trykke på knappen "Installer MandelMania". Du må ha minst 260K ledig. Hvis du ikke har plass på harddisken eller bare ønsker å ta en titt på programmet, kan du installere det på RAM:, men da forsvinner det selvsagt etter en reset. Når programmet er installert, må du finne skuffen du installerte det på via Workbench, og kjøre programmet derfra.

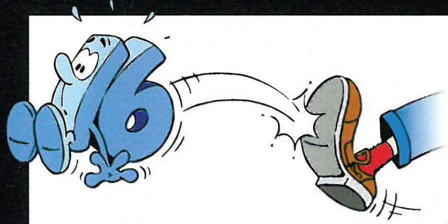

Mandelbrot-sett i 256 gråtoner


3-dimensjonal Mandelbrot i 256 gråtoner.


Julia-sett i 256 gråtoner

CD32

32-bits TV-spill med CD





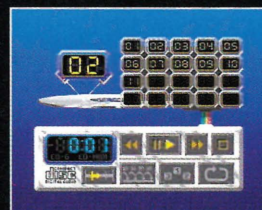
Mens andre TV-spill er basert på gammeldags 8- eller 16-bits teknologi, er Amiga CD32 et fullstendig 32-bits TV-spill med mange avanserte finesser og spennende muligheter. Dette er fremtidens underholdningsmaskin!

Her ser du verdens første 32-bits TV-spill med CD-ROM - med en pris og ytelse som gjør alt annet gammeldags og kostbart! Full 32-bits prosessor, opptil 250.000 farger samtidig fra en palett på 16.7 millioner, rask CD-spiller med toppmating, 4 stereo lydkanaler pluss CD-lyd, mange tilkoblingsmuligheter (for f.eks "Virtual Reality"-utstyr) og en haug med fantastiske spill! En CD-plate rommer like mye som 700 vanlige disketter, så det sier seg selv at spillene til CD32 er i en klasse for seg selv. Dessuten koster de mindre enn kassettene til de gamle TV-spillene. Det er allerede mange spill i butikkene, og det kommer stadig fler!





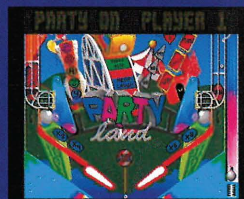
Du trenger ikke flere argumenter enn disse, men for å være på den sikre siden nevner vi også at Amiga CD32 kan spille levende video direkte fra CD ved hjelp av et FMV-kort! Og selvfølgelig kan du også spille vanlige Musikk-CD'er og CD+G-plater (karaoke) via en avansert meny på TV-skjermen.



Sammenlign Amiga CD32 med et hvilket som helst annet TV-spill. Tenker du fremover, ser du raskt at Amiga CD32 er det beste alternativet!


Diggers


Zool


Pinball Fantasies


Jurassic Park


John Barnes Football


Diggers


Arabian Nights

JA! Jeg ønsker å få tilsendt mer info om Amiga CD32, det nye 32-bits TV-spillet med CD-ROM!

Navn ______________________

Adresse ______________________

Postnr./sted ______________________

Sendes til: AddOn AS, Postboks 15 Blindern, 0313 Oslo

Forum2/94



AddOn AS
Postboks 15, Blindern,
0313 Oslo

Stikkord om Amiga CD32
- 14.18MHz Motorola 68EC020
- AGA grafikk-kretser
- 2MB CHIP RAM, 1MB ROM
- Dual speed, multi session CD-ROM
- Kontrollenhet med 11 knapper
- Kan utvides til å spille Full Motion Video

Ordliste

Til glede for alle som ikke skjønner alt de leser (f.eks. i AmigaForum), bringer vi her andre og siste del av en ordliste som forklarer de mest brukte ordene.

Matematisk prosessor
En prosessor som er spesiallaget for matematiske utregninger. Kalles også ofte for co-prosessor, eller flyttallprosseor.

Matriseskriver
Skriver basert på nålematrise, kalles ofte nåleskriver.

MB
Forkortelse for MegaByte. 1000 KB eller 1024000 Byte. Brukes ofte til å angi kapasitet på harddisk.

MHz
Uttales "megahertz", og er en benevnelse for antall millioner svingninger pr. sekund. MHz brukes ofte for å angi mikroprosessorens hastighet, som et mål på hvor mange millioner klokkepulser pr. sekund mikroprosessoren går på (klokke-frekvens). For ellers like maskiner med samme prosessor, vil maskinen med den høyeste klokkefrekvensen, være den raskeste. Til slutt: hvis du synes at en Amiga 1200 på 14MHz er treg, kan jo *du* prøve å trampe takten 14 millioner ganger pr. sekund

MIDI
Forkortelse for "Music Instrument Digital Interface", som er en standard for kommunikasjon mellom datamaskiner og musikkinstrumenter.

Modem
Forkortelse for "MOdulator DEModulator", brukes til overføring av data over lange distanser via telelinjene.

Modulator
Enhet som omformer datmaskinens RGB-signal til antennesignal, slik at du kan se bildet på en vanlig TV.

Monitor
Et annet ord for skjerm, eller dataskjerm.

MS-DOS
"MicroSoft-Disk Operating System", Opertivsystem som blir brukt av IBM kompatible PC'er.

Multimedia
Presentasjoner eller programmer som inbefatter flere forskjellige media, som f.eks. lyd, bilder, tekst og musikk.

Multisync
Betegnelse på en dataskjerm som kan endre frekvens for å tilpasse seg forskjellige standarder, som f.eks. Commodores 1942-skjerm.

Multitasking
Det norske ordet for multitasking er "flerprogramkjøring", og det innebærer at du kan kjøre flere programmer samtidig på en datamaskin. Er ikke mulig i alle operativsystem, men har alltid vært standard på Amiga. Såklart!

Nettverk
System for sammenkobling av flere datamaskiner slik at disse kan benytte felles ressurser, som skrivere og lagringsenheter, og utveksle informasjon på en rask og effektiv måte.

Notebook
En Laptop som veier mindre enn ca. 3 kg, kalles Notebook, eller notatblokk-PC på norsk.

NTSC
Standard for visning av fjernsynsbilde brukt i USA, Canada og Japan.

Operativsystem
En serie program som utfører de grunnleggende funksjonene i maskinen, som kopiering av filer, sletting av filer osv...
Operativsystemet følger som regel med maskinen når du kjøper den.

OS/2
Operativsystem utviklet av IBM, for PC. Kan kjøre flere oppgaver samtidig, og kan også kjøre programmer laget for MS-DOS og Windows.

PAL
Standard for visning av fjersynsbilde. Benyttes i hele Europa, untatt Frankrike.

PC
Forkortelse for "Personal Computer". Som regel brukt om MS-DOS kompatible maskiner.

PCMCIA
Er en standard for kortutvidelser på datamaskiner (f.eks. Amiga 600 og Amiga 1200). Kortene er på størrelse med et minibankkort og kan være minnekort, modemkort, kombinert modem og faxkort, nettverkskort, SCSI-kort og mye mer.

Periferiutstyr
Fellesbetegnelse på alt utstyr som er koblet til en datamaskin.

Postscript
Sidebeskrivelsesspråk, eller en måte å definere utformingen av det en datamaskin produserer på en skriver. Hele AmigaForum er skrevet ut på en PostScript fotosetter.

Program
En datamaskin er i utgangspunktet helt "blank" når du slår den på. Når du skal gjøre noe med den, f.eks. spille et spill, eller skrive et brev, må du hente inn et program fra harddisk eller diskettstasjonen. Programmet består av en serie instruksjoner som utføres av maskinens prosessor.

Programmeringsspråk
Hvis du skal lage et program selv, trenger du et verktøy, et programmeringsspråk. Programmeringsspråket består forenklet sett av et utvalg kommandoer som du kan sette sammen på en slik måte at maskinen gjør det du ønsker den skal gjøre.

RAM
Forkortelse for "Random Acces Memory", og er en samlebetegnelse på de brikkene som idag benyttes som internhukommelse i alle datmskiner.

Regneark
Et program som kan benyttes til manipulering av tall/tallstørrelser. Egner seg til enkle regnskap, budsjetter, oversikter, kalkulasjoner m.m..

RGB
Rød, Grønn og Blå. Betegnelsen brukes ofte i forbindelse med dataskjermer, og forteller i den sammenheng at bildet overføres til skjermen som tre separate signal.

ROM
Forkortelse for "Read Only Memory". Dette er hukommelsen som inneholder program som ikke forsvinner når maskinen slåes av, og som ikke kan brukes til å lagre egne program. Det som ligger i ROM er "brent" inn i kretsene og kan ikke slettes. Ofte ligger deler av operativsystemet i ROM, som f.eks. Kickstart i din Amiga.

RS-232
Standard for seriell overføring av data.

Rullegardinmeny
Moderne operativsystemer og program er blitt mere brukervennlige (som f.eks. Amiga), og mange av disse benytter mus og menyer man kan "dra" ned som rullegardiner. Slike menyer kommer ofte frem når en peker på symboler eller tittelfeltet.

Sampler
Enhet som kan oversette lyd til digital informasjon som kan behandles av datamaskinen. Mange syntesizere benyttter samplet lyd, og Amiga kan spille samplet lyd i fire kanaler samtidig.

SCSI
Forkortelse for "Small Computer Systems Interface", som er en standard for kommunikasjon mellom datamaskiner og periferiutstyr. Mest brukt i forbindelse med harddiskkontrollere, og til de fleste Amiga-modellene kan du få slike. Amiga 3000 hadde SCSI som standard.

Scanner
Enhet som brukes til å overføre bilder fra trykket materiale til datagrafikk. Finnes både i farger og sort/hvitt versjoner. Alle bildene i AmigaForum er scannet inn med en vanlig EPSON fargescanner.

SVGA
Forkortelse for "Super Video Graphics Array", grafikkstandard dor MS-DOS kompatible PC'er. Viser vanligvis bildet i 800 * 600 punkter, eller 1024 * 768 punkter på dataskjermen.

Tekstbehandling
Program for skriving og redigering av tekst.

Traktormater
En skriver som har traktormater, kan benytte såkalt listepapir. Dette er papir som er sammenhengende, er perforert i f.eks. A4 størrelse og har huller langs kanten. Skriverens traktormater har tannhjul med tenner som passer inn i disse hullene, noe som gir stabil og nøyaktig papirhåndtering.

UNIX
Operativsystem som hovedsaklig benyttes av større datamaskiner, og til spesialiserte oppgaver. Finnes også til Amiga.

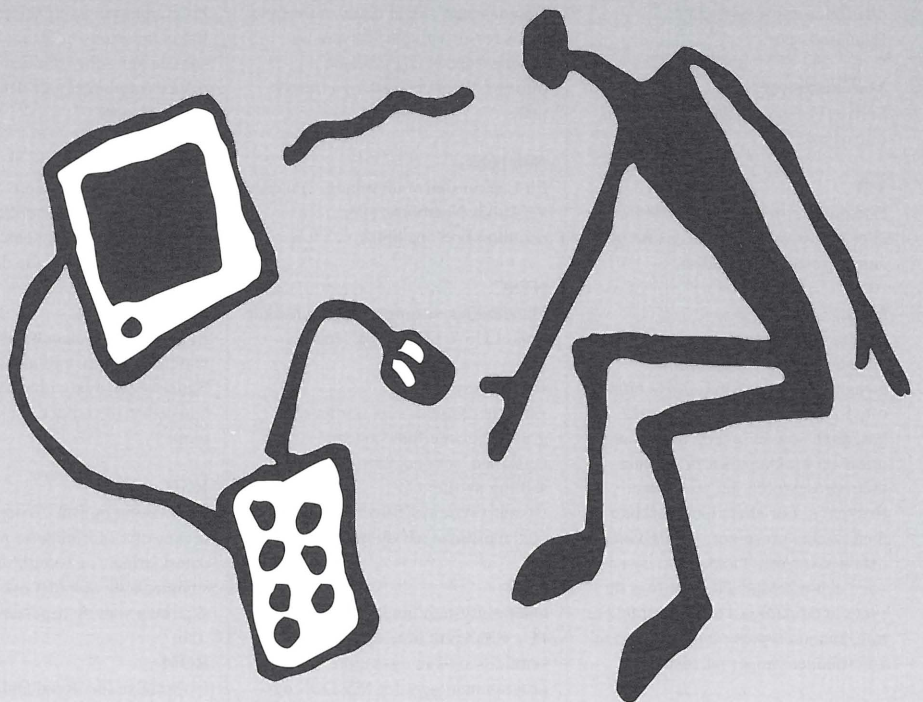
VGA
Grafikkstandard for MS-DOS kompatible datamaskiner ("Video Graphics Array").

Virus
Program som kommer inn i datamaskinen og som kopierer seg seg inn i filer eller ut på harddisker og disketter. Et virusprogram er laget for å gjøre skade, og kan være vanskelig å utrydde.

WYSIWYG
Forkortelse for "What You See Is What You Get", og dette betegner program som er slik at det du ser på skjermen er tilnærmet likt utformet som det du får ut på skriveren.

Århundredets vervekampanje!

Kjenner du noen som ikke abonnerer på AmigaForum? Det gjør du sikkert! Da har du sjansen til å skaffe deg en eller flere av våre UTROLIGE vervepremier i vår vinterkampanje.



Det finnes flere tusen Amiga-eiere i som ikke kjenner AmigaForum. For å motivere våre abonnenter til å fortelle alle disse uvitende skapningene om bladet og alle fordelene med å abonnere, setter vi nå i gang en UTROLIG vervekonkurranse der du får et fullpris-spill for å verve en abonnent. Dette er intet mindre enn sensasjonelt, da spillene koster nesten like mye som abonnementet! Gå derfor ut og gjør allverdens folkeslag til AmigaForum-abonnenter!

Reglene er enkle:

1 Du må selv være abonnent for å verve noen, og du kan ikke verve deg selv.
2 Den du verver må betale inn kr. 495,- til følgende konto:
AmigaForum AS
Verkstedveien 4B
8013 Bodø
Postgirokonto: 0808 4574679
3 Det er den nye abonnentens navn og adresse skal stå som avsender på giroen. I feltet "meldinger til adressaten", skal du skrive ditt eget abonnentnummer (står på baksiden av bladet), samt navnet på spillet du vil ha.
4 Vervekampanjen varer til 31. mars

Hvis du skulle være så flink at du verver mer enn tre abonnenter, og du ikke har lyst på flere eksemplar av samme spill (!), kan du ringe til oss, så skal vi prøve å finne et alternativt spill i samme prisklasse.

Ikke bare de som verver får noe "ekstra". I tillegg til 12 blad og 12 disketter, får den som blir vervet en AmigaForum T-skjorte i steinalder-stil, samt en lekker musmatte! Så salgsargumentene dine er mer enn gode nok!

Det første bladet pluss T-skjorten og musmatten kommer senest fire uker etter at innbetalingen har funnet sted.

Spillene du kan velge mellom er følgende kvalitetsprodukter fra Softwarehuset AS:

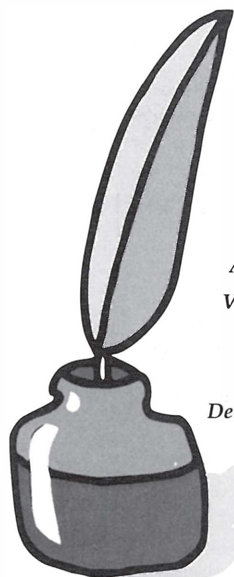
Elite II
Action/strategispill med fantastisk 3D-grafikk. Scoret Yatzy (fullt hus!) I AF 1/94!

Cannon Fodder
Actionspill for skytegale. Meget bra grafikk og lyd!

Goblins III
Stort grafisk adventurespill med utrolig bra grafikk!

De som har greie på spill, vet at dette ikke er noe gammelt møl! Derfor bør du likegodt først som sist ta med deg et blad og noen postgiroblanketter, og begi deg på tur rundt om i nabolaget for å verve. Lykke til!

AMIGAFORUM



Send spørsmål, svar, tips, menings-ytringer, ros & ris til AmigaForum, Verkstedvn 4B 8013 Bodø.

Det beste brevet honoreres med en AmigaForum T-skjorte

BREV

Hei!

Jeg har fått 2 blader m/diskett tilsendt nå. Utrolig bra blad og bra innhold på disketten, men hva med en liten "startup-sequence"? Det tar ikke mye plass. Dessuten har jeg ikke harddisk, så det er litt slitsomt å loade inn workbenchen først. Til slutt: Hvor ble det av DPaint tips og triks, og galleri le IFF i nr. 8?
Hilsen Tommy

Hei Tommy!
Dessverre er det ikke nok å lage en "S"-skuff og legge inn Startup-sequence. Den minimaliserte Workbench-versjonen vi hadde på diskettene i "gamle dager" var et absolutt minimum, men til tross for dette tok det en god del plass. Man må ha med en del kommandoer fra "C"-skuffen, en del libaries og annet snadder. Så hvis disketten skal fungere som en Workbench, må det mer enn bare en startup-sequence til!
DPaint-tipsene og Galerie Le IFF har vært borte i et par nummer nå grunnet plassmangel, men kommer tilbake i neste utgave. Med den begrensede annonsetilgangen vi har er det dessverre ikke mulig å utvide bladet i det uendelige eller ha kun fargesider, så det hender at enkelte ting må gå ut.
- Øyvind

Hei AmigaForum

Jeg har sett meg grundig lei på alle stedene der Amiga omtales som "ikke ekte PC"!!! For det er den jo! Jeg snakket med en kompis for en stund siden, som eide en Copam 486 SX 40Mhz, og vi endte opp i en krangel/diskusjon om Amiga er en PC eller ikke. Jeg selv har en Amiga 1200 med 82Mb HD, 2 diskettstasjoner, 2 modem, 1 50Mhz FPU, 6 Mb RAM m.m. Eieren av Copam'en sa at han ikke likte Amiga fordi de ikke hadde god nok grafikk. Selv hvor mye jeg la ut om grafikken til Amiga (enestående) syntes det at han ikke brydde seg noe om det jeg sa. Da jeg spurte ham om grafikken på hans Copam, sa han at han ikke visste, men den var bedre enn alt! (Gærn type, spør du meg...) Kan dere si meg noe om grafikken på en PC m. 486SX 40Mhz S-VGA (vet at det ikke er et interessant tema, men...) Nok om det. Han la ut om alt det Copam'en kunne, og den KJEMPERASKE sirupemulatoren som heter Windows 3.1 (yak!), sa at Amiga ikke er en "ekte" PC, og da spurte jeg han disse spørsmålene: 1. Er ikke Amiga en datamaskin? 2. Er ikke Amiga'en min, min egen? (personlig) 3. Står ikke forkortelsen PC for Personal Computer? 4. Er ikke Personal Computer det samme som personlig datamaskin på norsk? 5. Er ikke da Amiga en PC? Gjett hvem som ble flau?!?!?!?
Men det som irriterer meg mer, er når blad skriver "PC og Amiga". De kunne jo like godt komme med en strofe som "Amiga og Amiga"! Helsprøtt! Er det nødt til å være slik? Er Amiga-eiere så foretaksløse at de ikke orker å stå for sin sak å hevde at Amiga er en like god PC som alle andre, og på en mengde områder MYE bedre???(F.eks. på videodigitalisering og grafikkområdene). Skjerp dere folkens! Og til AmigaForum: Ikke la annonsørene skrive noe sånt "obvious" som hentyder at Amiga ikke er en PC. For det er den jo!!! PHEW!! Endelig over til spørsmålene: 1. Når kommmer egentlig CD-ROM'en til Amiga 1200? 2. Kan en få kjøpt en slags "forgreiner" eller splitter til porten slik at du kan bruke CD-ROM'en og et ekspansjonskort samtidig? 3. Kan ikke dere teste 3,5" harddisker slik at mange slipper å bekymre seg over om de har gjort et dumt og dyrt kjøp når de kjøpte en dyr HD til sin Amiga 1200? Jeg vurderer akkurat det. 4. Jeg har en 82 MB HD 2,5", som jeg har en del viktige filer på som jeg ikke vil miste. Den eneste løsningen jeg har sett er å kjøpe meg t kabinett med strømforsyning, og sette 3,5"'eren eksternt. Jeg vet ikke om noen som kan påta seg å kopiere over filene, og gjøre HD'en som jeg vil ha den. Jeg synes kabinettet er fryktelig dyrt (1300,-, halvparten ev HD'en). Vet dere om noen som kan gjøre det for meg? 5. Er det noen vits i å vente til Amiga 5000 kommer, eller kjøpe en 486DX2/50Mhz? (Ønsker kompatibilitet med skolen.) 6. Hva kommer Emplant med en IBM komp. emulator til å koste? Går det an å bruke på Amiga 1200 på en eller annen måte? 7. Går det an å kople en Zorro port til Amiga 1200 slik at du kan bruke Zorro kort til den? Vil det komme? 8. Er det noen brukbare emulatorer på markedet som ikke er så altfor dyre, som går an å kople til Amiga 1200?
Ellers vil jeg si at dette er Norges største fremskritt når det gjelder PC-blad (PC brukt bevisst), og at det ikke er et eneste blad som kan måle seg med AmigaForum! (som om dette skulle vært diktert rett fra hjertet!) Det er bare en ting jeg vil påpeke: Korrekturlesingen! Det er ikke det beste jeg har sett, selv om dNh slår dere der (dNh slår dere på et annet område også, nemlig som POSTORDREKATALOG!!!) Kommunikasjon som dere har hatt veldig mye om i det siste, tror jeg er populært nå til dags. Ikke slutt med det, da slutter jeg som abonnent (farlig trussel). Dere er det eneste bladet som tar opp dette emnet så grundig, at det er en tragedie hvis dere stopper den spalten!
Jeg vil gjerne si at selv om dere har mye humor, skader det ikke å få innført enda mere, alle vet jo at en god latter forlenger sidetallet i bladet.(Hva med å gi ut bladet hver 14. dag?)
Vurdering av spill bør komme ut som prosent (%) i forskjellige kategorier, som f.eks.: Varighet, spillkontroll, lyd, grafikk, spillfølelse (å bli med i handlingen i spillet), og total vurdering. I en annen rubrikk kan det stå f.eks.: Spillprodusent, utgivelsesdato, antall disketter m.m. Det systemet dere har nå er for dårlig.
Når det gjelder spørsmål nr.5, så tenkte jeg å linke Amiga'n med 486'eren, slik at det ikke blir urettferdig bruk. Jeg vet at det IKKE er denslags maskiner dere skriver om, men når skolen ikke gidder å anskaffe noen bedre PC'er enn 486'erene er det vanskelig å gjøre noe med det. Jeg synes de kunne skaffe de beste PC'ene jeg vet om, nemlig Amiga 4000! (foreløpig)
Men nå får jeg avslutte, kan dere ikke si til annonsørene at de som selger Amiga, bør nevne det med f.eks." En exellent PC til rimelig pris!" Det er bare en ting med den overskriften, det er at Commodore må senke prisene før "headingen" blir sann. Oki, SEE YA ON AMIGAFORUM BBS!!!
Hilsen Steinar Forshaug, Andås, 8650 Mosjøen

Hei Steinar!
Ordet "PC" har etterhvert blitt en betegnelse på datamaskiner som benytter MS-DOS og liknende operativsystemer. At ordet opprinnelig står for "personlig datamaskin", og egentlig burde gjelde alle datamaskiner som kan betegnes som personlige, får vi bare arkivere som et historisk faktum. Så når noen sier at Amiga ikke er en PC, må man først finne ut hva vedkommende egentlig mener.
Når man i dag skriver Amiga, PC og Mac, skulle det kanskje egentlig stå Amiga, Mac og IBM-kompatible datamaskiner. Men det høres nesten enda teitere ut!
1) CD-ROM'en til Amiga er det umulig å få noen bekreftede datoer på. Men vi tipper at den til Amiga 1200 kommer i april, og A4000-utgaven kommer en måned eller to senere.
2) Dette problemet skal være løst på en eller annen måte, ja. Om ekspansjonskortet kan flyttes til CD-boksen, eller om et eller annet lurt puttes inn i maskinen, vites ikke. Den førstnevnte løsningen kan føre til mange problemer hvis kabelen mellom 1200'n og CD-boksen blir for lang.
3) Vi har snakket med flere som har montert inn 3.5" harddisker i sin 1200, og ingen av disse har hatt særlige problemer med å få ting til å virke. Det som er synd, er at man mister garantien.
4) Hvis du handler hos en som har litt peilig på Amiga, kan du først spørre forhandleren om han kan gjøre det. Hvis dette ikke går, kan du ta kontakt med Commodore Brukerstøtte, som kan gjøre dette mot en avtalt pris. Telefonnummeret til Commodore brukerstøtte finner du på garantikortet ditt, hvis forhandleren har tatt seg bryderiet med å fylle det ut.
5) Det er veldig vanskelig for meg å komme med slike råd, ta jeg ikke vet hvilke krav hverken du eller skolen har. Mange kommer i en følelsesmessig krise når de selv vil ha Amiga, men rådes på skolen til å kjøpe en PC (der sa jeg det!). Du kan evt sjekke ut Emplant, og PC-emuleringen der (skal være klar i løpet av februar). Vi kommer selvfølgelig med en test av den!
6) Prisen er ikke fastsatt pr. nå.

7) Det er teknisk mulig å lage en slik overgang, og vi har faktisk testet en slik sak til Amiga 500. Men foreløpig har jeg ikke sett noe til 1200, og jeg tviler egentlig på at det kommer, siden det har dukket opp så mye lekkert ekstrautstyr, og prisene på A1200-ting ofte ligger lavere enn tilsvarende saker til A4000.
8) Skal du emulere PC, kan du jo alltids prøve PC-Task, et program som koster et par hundre kroner. Det går ikke lynraskt, og du kan ikke kjøre Windows etc., men jeg bruker det faktisk selv for å få kjørt regnskapsprogrammet uten å bli nødt til å børste støvet av PC'en (ja, jeg har faktisk en gammel 8086-maskin).
Den evindelige korrekturlesingen er et problem som for en stor del skyldes det ekstreme tidspresset vi jobber under. Men - vi prøver nå ihvertfall å bli bedre! At postordrekatalogen fra dNh har flere skrivefeil enn oss er en dråli... dålri... eh, dårlig trøst.
Takker også for tips om spill etc., og vi har endringer på gang når det gjelder dette opplegget. I løpet av et par utgaver vil det bli enda bedre.
- Øyvind

Hei AmigaForum!

I sommer kjøpte jeg en Amiga 1200 (som forøvrig er en utmerket maskin). Siden da har jeg satt inn en 120 Mb harddisk, og var på vei til å kjøpe en Commodore 1940 monitor. Denne monitoren kostet på dette tidspunktet ca. 3000 kr., og jeg hadde endelig fått spart opp nok penger gjennom jobb og julegaver. Da jeg glad og forventningsfull ringte inn til Spaceworld i Oslo for å høre om de hadde noen 1940-monitorer inne, og i så fall hva de kostet, fikk jeg til min store forargelse og forundrelse høre at 1940-monitoren var gått ut av produksjon! Jeg spurte da hvor mye en 1942-monitor ville koste, og fikk da svaret 4290,- kr. Jeg ringte da rundt til flere andre forhandlere, for å få de samme svarene. Hvorfor har 1940-monitoren gått ut av produksjon? Hvorfor koster 1942-monitoren så mye? Hvordan kan Commodore tro at alle har råd til 1942-monitorer? Hva er galt med Commodore? Hvordan kan Commodore slippe unna med dette?
Vennlig hilsen Ram Yoga,
Kjeppestadveien 14 B, 1400 Ski

Hei Ram(?)
Jeg har en sterk mistanke om at Commodore har et sterkt behov for å tjene penger nå for tiden. Ved å kutte ut 1940-monitoren får de større volum på 1940, og dermed lavere produksjonskostnader. Dessuten kan det hende at 1940 var priset for lavt i forhold til det den kostet? Men det er teit at det ikke lenger finnes noe rimelig monitor-alternativ for Amiga 1200 og 4000, og jeg har gjort Commodore oppmerksom på at det ikke var lurt å kutte ut 1940. Det var heller ikke helt populært at 1942 plutselig ble 500 kroner dyrere! Men de regner vel med at folk har så lyst på Amiga-utstyr at de betaler hva som helst?
- Øyvind

Hei!

Jeg kjøpte meg en CD-32 i oktober og hadde ganske store forventninger til denne. Det har foreløpig vært litt skuffende på software siden, men det ser ut som det er i ferd med å bedre seg nå. Lurer på hvorfor dere er så trege med spilltestene? De spillene dere testet i nr. 1/94 kom jo ut i november. Dessuten synes jeg dere ga Zool for høyt terningkast. Det burde ikke fått mer enn 4, bare sammenlign med spillbarheten til Sonic på Megadrive. Det skal liksom være noe som skal hamle opp med Mario og Sonic. "I dont think so!" Zool er altfor upresis å styre.
Ellers så virker det som prisene på spillene holdes på et ganske fornuftig nivå. og det er viktig. Det er jo noe som er med på å gjøre CD-32 attraktiv i forhold til Sega og Nintendo. Det var nemlig en av grunnene til at jeg kjøpte den og gjemte bort Segaen. Etter å ha vært borte fra Commodores maskiner siden Amigaen kom (jeg hadde da en C-128, som jeg solgte), fikk meg så en moped, og da var Amiga ute av hjernen min for en stund. Fikk meg så en Sega som var mye billigere en Amiga, men nå er jeg tilbake og fremtiden ser lys ut. Jeg tror den står sterkt i forhold til Sega CD og 3DO fordi den foreløpig er billigere. Atari Jaguar kan kanskje bli en konkurrent, men den har jo ikke kommet enda og det har vel heller ikke 3DO. Det eneste som mangler er å få butikkene til å vise den fram litt bedre. Akers Mic i Oslo hadde hverken spill eller maskin utstilt når jeg var der, og Spaceworld i Sandvika Storsenter har satt den inne i et hjørne av butikken sammen med PC-ene og det er absolutt ikke der den burde stå. Den burde heller stått og vist muskler mot Sega og Nintendo. Også på Spaceworld er spillene gjemt bak disken, så ingen kan se noe til spillene som fåes til maskinen. Tragisk! Håper ikke det er slik det er også andre steder i landet.
Ellers så synes jeg AF er et bra blad, litt tynt på stoff til CD-32, men det skyldes vel kanskje tilgangen på spill. Hør med Capella, de påsto at de hadde over 25 titler. Har dere tenkt til å begynne å gi CD-er med bladet så også oss CD-freaker kan få litt demostoff.
Hilsen Tom Erik

Hei Tom Erik!
Når det gjelder profilering av CD32, har Commodore laget et "dritstilig" (unnskyld uttrykket) stativ som består av en vegg som et monster holder på å presse seg igjennom. I den ene hånden holder den en CD32, og det er også plass for monitorer og spill etc. Men det koster en del penger for forhandlerene å skaffe seg disse, og det kan være derfor det er så lite utbredt. Oppfølgingen fra Commodore har også vært begrenset grunnet latterlig små budsjetter i Norge. Mesteparten gikk visst til MTV og den tøffe videoen som også våkne sjeler i Norge har sett. Commodore satset i første omgang pengene på England, Tyskland og Frankrike, og det blir spennende å se hvordan salget har gått. Har det gått rimelig bra, blir satsningen utvidet til Norge og andre perifere land.
CD32-dekningen i AmigaForum vil også øke etterhvert som det kommer flere titler og CD-ROM til 1200/4000. Og i neste nummer tester vi FMV-kortet!
- Øyvind

Høyst ærede redaksjonære!

Aller først vil jeg be den av dere som leser dette brevet, å ta nødvendige forhåndsregler. Det har seg slik at.. følgende innrømmelse er noget pinlig, skjønner du. Saken er at dette brevet i sin helhet er skrevet på en såkalt personlig datamaskin. "PC" kaller man det visst, og det virker som smittefaren er enorm for denne typen. Derfor vil jeg bare gjøre det klart at det ikke bare er lurt, men antakelig direkte livsnødvendig å beskytte seg. Jeg anbefaler at De etter å ha lest dette brevet, makulerer det grundig og eventuellt brenner det offentlig (men husk skogbrannfaren!). Vask deretter hender, øyne og hjerne (scientologi-kirken kan være til hjelp her) med desinfiserende middel, ta to Am.., beklager, Aspirin, og gå rett til sengs. Når vi likevel er på sengekanten, hva med en gåte? Hva er likheten mellom en del senger fra middelalderen og tallet 3053? Tenk litt på den du...
Over til det seriøse: I løpet av tiden min som abonennt, har jeg en gang i blant kommet borti ting ved AF som jeg ikke er fornøyd med, og for å gjøre det oversiktlig, skal dere få det inn med teskje:
1. Opplegget deres på AF-disketten er et sløseri med dyrebar plass. Det er greit nok at den skal være brukervennlig og tiltalende, men når dere nå har innført AmigaGuide-basert menysystem er det en smule overdrevet å ha ikoner til omtrent alle filene på disketten. En rask gjennomgang av diskett 8/93 viste at info-filene tok 24567 bytes. (Hvis ARexx-kunnskapene mine er til å stole på...) Dere kunne fått plass til f.eks. en intro på den plassen, eller en liten haug med ARexx-programmer, eller noen clip-arts, eller...eller.
2. En del av skribentene deres er så vidt jeg kan forstå freelancere, som kanskje bare skriver en artikkel og ellers ikke har noe særlig kontakt med redaksjonen. Hvis så en leser vil ha kontakt med en av disse artikkelforfatterne, må han sende brevet via AF. Umåtelig tungvint system, både for leseren og -regner jeg med- for AF. Jeg anbefaler at dere i artikler skrevet av ikke-AFere inkluderer en liten rute med informasjon om forfatteren. Jeg sender med et utklipp fra AmigaWorld så dere skjønner hva jeg mener. (Forfatteren må selvsagt kunne velge å ikke oppgi adresse eller telefonnummer.)
3. Akkurat som angående freelancere, føler jeg at jeg ikke vet noe om de faste i AF. Hva med å ha en presentasjon av hver av dere i et kommende nummer? I tillegg til standard-facts som alder, sosial status, osv., kunne dere ta med

Kjøp & Salg

Billig Amiga PD
Fish -880, Grapevine, 17-bit Collection, Scope. AGA-Pics. Clipart og 24-bit Pics m.m. Fra 7-11 kr. inklusive porto! Kontakt: *U TECH Public Domain Library, Stephansensvei 1b, 3280 TJODALYNG.* For listedisketter sett inn kr. 20,- på postgiro nr. 0826 0447271

A1200 Aksellerator
33 mhz 68030 med SCSI controller. Plass til matteprosessor og inntil 32 mb RAM. selges kr. 5500,-.
Tlf. 66 78 44 54 etter kl. 19.00.(i romjula 57 68 37 17. spør etter Joar.)

Amiga 500
2 mb minne, TV-modulator, 1 ekstra diskettstasjon. Action Replay III, 2 joysticks, Golden Image mus med ekstra lang ledning. Golden Image musmatte, orginalt tegneprogram, 2 orginale bra musikkprogram, massevis av disketter, 2 års direkte on-line hjelp. Til salgs kr. 4800,-. Verdi kr. 9930,-. *Tlf. 35 07 35 23, Kjetil mellom 15.30 og 22.00.*

Ønskes kjøpt
Jeg ønsker å kjøpe rimelige spill og programmer til Amiga 4000. *Lars Hansen, Mikkelveien 7. 1709 Sarpsborg, Tlf. 69 15 66 73*

Ønskes kjøpt!
Harddisk til A500 ønskes kjøpt! *Jørgen André Steiro, 32 79 57 26.*

Fax-modem !
Fax-modem minimum 14400 baud ønskes kjøpt. *Tlf. 53 64 41 42*

A3000 eller 4000
samt rimelig 2400 bps modem ønskes kjøpt. *Per Kr. Lehre, Texnestoppen 18, 1591 Sperrebotn. Tlf/Fax 69 28 84 05*

Bøker og akselleratorkort
Akselleratorkort til A2000. SCSI-harddisk. "The matrix" av John S. Quarterman. "Hackers" av Steven Levy. "Steal This Book" av Abbie Hoffman. *Ring 33 18 74 98 og spør etter Øyvind*

Assemblerprogram
ønskes kjøpt! Kildekoder på diskett ønskes. Helst selvforklarende. Jeg betaler diskett og porto.
Ring 52 73 50 03. NÅ!

8Mb ramkort selges
MegaMix 2000, ramkort med 8Mb real fastRAM, passende til Amiga 2000. Selges høystbydende. *Tlf. 61192682*

NO FRED-FISH!
Er du lei av dyre kjedelige PD-serier? Prøv noe nytt! Få en smekker blanding av demoer. utilities, PD-spill m.m. rett hjem i postkassa! Garantert det nyeste! Garantert det beste! AGA eller vanlig. Lave priser. *Ring 61192682*

Alle privatpersoner kan annonsere GRATIS i Kjøp&Salg. Vi godtar ikke annonser som gjelder salg eller bytting av piratkopier. Send din annonse til AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø. Om tidsfrister: Annonsene må være oss i hende én måned og 10 dager før utgivelsesmåneden. Det vil si at annonser som blir sendt oss før 20. februar kommer med i april-utgaven.

f.eks en eventuell bakgrunn i scenen (alias, gruppe, etc.). Jeg tror mange scene-folk ikke vil lese AF fordi de tror redaksjonen er en samling halvgamle, overseriøse, konstant moraliserende kapitalister. Mange nummers erfaring sier meg at dere ikke er av den skolen, men jeg tror en real personalblottlegging ville bli lærerik og interesseskapende.
4. Jeg skal ha prøve i fysikk 3FY i morgen, og jeg vil herved på det skarpeste kritisere AF for at de er verdt å skrive brev til i stedet for å sitte med meningsfylt skolearbeid.
5. Takk for den gode PR dere driver på messer og scenearrangementer. Mens andre blader legger ut en liten bunke med en flere måneder gammel utgave av bladet sitt, kunne jeg på The PartyIII med glede konstatere at det flommet over av det nyeste AF! Glimrende! Og det beste av alt: bladene deres ble ikke liggende i bunkene sine - folk tok med seg og leste! Jeg måtte til og med sitte og muntlig oversette en av artiklene for en tysker, som syntes artikkelen var så god at han vurderer å ta et brevkurs i norsk! For å lese AmigaForum!
6. Jeg har allerede nevnt coverdisken deres, men jeg kom på at det burde være mulig å ha reklame på den. Rene ASCII-ting, selvsagt, noe annet ville ta for stor plass. Tenk på hvor mye mer oppdatert prisene ville vært! En ulempe er at det kanskje ville blitt mindre annonsering i bladet, men det burde vel gå an å gardere seg mot på en eller annen måte.
Elektromagnetisk induksjon venter utålmodig, så dere får unnvære meg en stund. Inntil den tid: Skriv pent!
Med vonleg helsing Øyvind Møll
Ps. Ang. gåten: det har litt med data å gjøre. Lykke til!

Hei Øyvind
Takk for brevet! Vi går rett på sak: 1) Så du synes vi bruker stor plass på ikon? Grunnen til at vi gjør det, er at folk skal kunne se hva som ligger i de forskjellige skuffene uten å fikle så alt for mye. Hvis vi får mange klager på at vi bruker for mange ikon, skal vi vurdere det.
2) Godt forslag, selv om det kan medføre enda mer arbeid på allerede utslitte skribenter. Skal se hva vi kan få til!
3) Enda et godt forslag som vi faktisk har tenkt på selv. Men av frykt for å bli stemplet som PR-nymfomane har vi ikke gjort det. Dvs, jeg ble intervjuet i EXEC, forløperen til AmigaForum, under tittelen "En odelsgutt i eksil". En ubetinget suksess, om jeg selv skal si det! Men for å være litt seriøs igjen, du skal ikke se bort fra at vi "står fram" med vår legning. Og da vil dere ihvertfall finne ut at det ikke er halvgamle kapitalister som står bak. Vi stort sett er unge og fattige entusiaster som bærer på en drøm om engang å bli halvgamle kapitalister!
4) Lykke til på eksamen. Når kan du ta den om igjen?
5) Det skulle nå bare mangle at folk ikke rasket med seg gratis blader på The Party. Økonomisk sett var det ikke den helt store responsen, da opplegget ikke har gitt så mange kroner i kassen.
6) Så absolutt interessant, men da må det skje på en måte som ikke undergraver de vanlige annonsene, da vi i utgangspunktet selger litt for få annonser.
- Øyvind

AmigaForum
Først vil jeg bare si at dere er det beste norske Amigabladet jeg har sett i Norge. Det dekker det meste jeg er interessert i og holder seg kun til Amiga. Noe jeg synes er veldig skuffende er at dere sluttet med "Galleri le-IFF". Hvorfor gjorde dere det? Jeg er kunststudent og syntes at bildene var meget interessante, og jeg kan da ikke være den eneste som syntes det? Dette er den eneste klage jeg har til dere, og jeg ønsker gjerne å få et svar.
Hilsen Per

Hei Per!
Vi har ikke sluttet med Galerie le IFF, men grunnet litt tørke på annonsefronten har vi blitt nødt til å kutte kostnadene ved å redusere antall fargesider i noen utgaver. Den kommer tilbake, forhåpentligvis i mars-utgaven!
- Øyvind

Hei AmigaForum
Takk for et glimrende blad. Når jeg går i diverse databutikker i Oslo blir jeg alltid så deppa. Det er alltid så mye mer PC-spill enn Amiga. Har butikkene sluttet å satse på Amiga fordi det ikke lønner seg? Jeg vet at det produseres minst like mange spill til Amiga som til PC. Jeg vil også klage på servicen til noen av butikkene. Da jeg gikk innom en butikk for å spørre om når CD-rom til A1200 kommer fikk jeg følgende svar:"Øh cd rom til Amiga? Kom tilbake når du har fått deg en PC du". Dette gjorde meg pissed off, så jeg gikk hjem og dro en runde Overkill. Etter å ha fått utløp for min aggresjon vil jeg gjerne få stille noen spørsmål: 1. Når kommer CD-rom til A1200? 2. Hva blir prisen? 3. Har Commodore sluttet å produsere A600? 4. Finnes det en butikk i Oslo som bare selger Amiga, og i så fall hvor?
Hilsen ihvertfall ikke Harald Tusberg!

Hei Harald, NOT!
Rett på sak: 1) Commodores CD-ROM regner vi med kommer i mars eller deromkring, men det ryktes at det ikke er Commodore som skal utvikle/produsere den. 2) Prisen er like ukjent som leveringsdatoen. 3) Amiga 600 lages ikke lenger, og 4) I Oslo tror jeg at det kun er FAMO (22 38 12 05) som er 100% Amiga-sjappe.
- Øyvind

Til Amiga Forum
Jeg har noen spørsmål som jeg lurer på om dere kan hjelpe meg med. Noe som ergrer og irriterer meg, er at alle de "store" spillene som f.eks. Flight Sim 5 / X-Wing og Strike Commander kun er å få på pc. Mine spørsmål er: 1. Hvorfor lages ikke disse til Amiga? Har ikke f.eks A1200 og A4000 mulighet til å klare dette? Det virker som om man ikke utnytter maskinene og deres potensiale fullt ut. 2. Det kommer nå snart CD-rom til begge AGA-maskinene, kommer vi til å få oppleve det fantastiske 7th Guest på Amiga CD-ROM? - Bare til en opplysning. Jeg er ikke noen spillfreak, men savner storspill som dette. Eier en A4000/030 med 250 mb harddisk og 18 mb ram. Denne bruker jeg flittig til 3D-animasjon og Raytracing. Ellers vil jeg takke for et aldeles glimrende blad. Ps: Er det mulig å få dette på trykk. Jeg vet om flere som grubler på det samme.
Jostein Wold, Stavanger.

Hei Jostein!
Jeg er personlig ganske skuffet over en del softwarehus som ikke gidder å lage titlene sine til Amiga. Unnskyldningen er ofte at markedet er for lite, og at det kun er piratkopiering. Det er ikke den tekniske siden som er problemet, hvis man da ser bort fra det faktum at maskinene har forskjellige prosessorer (Intel/Motorola). Jeg har tro på at både CD32 og CD-ROM'en til A4000/1200 kan snu litt av trenden her, siden AGA har like mange farger som PC'ene (og vel så det), samt at CD32 har innebygd chunky/planar konvertering. Disse tingene gjør det mye enklere å konvertere spill fra PC til Amiga.
- Øyvind

GURU MEDITATION!

For å få frigjort litt plass på harddisken, har vi også denne gangen brukt opp en del dårlige vitser som bare har ligget og tatt opp plass. Vi beklager at dere blir pint med slikt møl, men dette blir langt rimeligere enn å kjøpe større harddisk.

Amiga 1200!

Vi har nå fått bekreftet at Commodore ikke akter å lage Amiga 1200 lenger. Dette er selvfølgelig beklagelig, men med tanke på den økonomiske situasjonen i Commodore er det vel ikke annet å vente. Men hovedårsaken er visstnok at de synes maskinen er lang nok som den er.

Fraktaler?

Det er nå kommet opp en ny påstand i striden om hvordan begrepet *fraktal* oppstod. En belgisk kommisjon hevder at Mandelbrot alltid hadde *frakk* på seg når han talte til forsamlinger, og at han derfor på folkemunne ble kalt *frakk-taleren*. Senere er dette misforstått, og er blitt til f ertallsordet *fraktaler*, som i entall blir *fraktal*. Teledirektoratet er foreløpig ikke underrettet.

Harddisk-kræsj

Politiet melder at to harddisker fredag kveld kræsjet i krysset Storgata/Skippergata i Oslo. Ingen personer ble skadet, men de materielle skadene var betydelige.

Månedens sitat

- Er det ikke det ene, så er det alt det andre!

Redaktør Øyvind Skogvoll da både utstyr og helse fikk total-sammenbrudd under arbeidet med AmigaForum 1/94.

Avklaring

Enkelte lesere har ringt til oss og sagt seg enige i denne spaltens vurdering av bladet "Tekno" i forrige nummer. I den anledning føler vi oss forpliktet til å gjøre oppmerksom på at det vi skrev selvfølgelig var *ironisk* ment. Bladet er et gjennomarbeidet kvalitetsprodukt fra ende til annen, noe som kommer til uttrykk i salgstallene. Etter at første utgave ifølge forlaget selv solgte utrolige 15.000 blader i løssalg allerede første uke, har de bestemt seg for å øke opplaget fra 30.000 til 50.000 eksemplar. Ikke verst, eller hva!

Inspirasjonskilde

Etter at Scala har vært fraværende i denne spalten i et par utgaver, henter vi her fram en godbit av antikvarisk kvalitet. Da den første versjonen av InfoChannel kom, lagde Jon Bøhmer en brosjyre som ble trykket i 1000 eksemplar. De InfoChannel-brukere som hadde råd til å besøke Vinmonopolet i 1988, hadde raskt oppdaget at InfoChannel-brosjyren layout-messig var en *eksakt* kopi av en av polets vin-brosjyrer. Guru-redaksjonen har tidligere hørt om kunstnere som har søkt inspirasjon i alkoholen, men *denne* måten var ny!

Ordboken

Silicon graphics - *Digitaliserte bilder av nakne damer*

PMS

I forrige AmigaForum meldte vi om en av våre assosierte medlemmer som skulle bestille en fargekatalog fra Pantone (såkalt PMS-guide), men endte opp med en bok om pre-menstruelle smerter. Vedkommende prøvde på nytt, og fikk denne gangen tilsendt en informasjonsbrosjyre om Pensjonssparing med skattefradrag. Hva blir det neste?

1		2		3
	■		■	
4	5		6	
■		■		■
7		8		9
	■		■	2
10	11		12	
■		■		■

Vannrett

1 Datamaskin

4 Ord som kommer fram i Shell-vinduet hvis du avslutter et program eller et kommandofil (f.eks. "Startup-sequence") med Ctrl-C. Obs: Engelsk versjon!

7 Tegnemodus i Deluxe Paint.

10 Noe alle datamaskiner trenger.

Loddrett

1 Firma som hadde annonse i AmigaForum nr. 8/93, side 18.

2 Den typen harddiskkontroller som benyttes på Amiga 600, 1200 og 4000.

3 Operativsystemkommando som kan brukes til å spørre brukeren om noe i en kommandofil. Ligger i SYS:C (tips: Skriv *DIR SYS:C* i Shell eller Cli).

5 Read Only Memory

6 Grafikkstandard på Amiga 1200 og Amiga 4000.

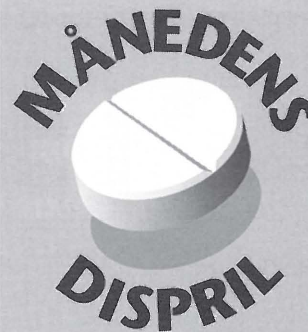
7 Det logiske navnet på Workbenchdisketten eller systempartisjonen på harddisken (tips: Skriv *ASSIGN* i Shell eller Cli og se hva som skjer!).

8 Kort navn på logisk operasjon, på engelsk kalt *Exclusive OR*.

9 Noe du aldri kan få nok av... måles i Megabytes eller K.

11 Grunntallet i det tallsystemet som datamaskinene regner med.

12 Noe mange heller aldri kan få nok av.. måles i halvlitere.



Denne edle utmerkelse tildeles personer eller bedrifter som med fullt overlegg, eller uten å ane hvorfor, har satt seg selv i et dårlig lys hos landets rundt 50.000 Amiga-eiere.

Mange lesere ønsker at vi skal skrive mer dritt om de som får disprilen. Vi skal prøve å skjerpe oss!

Denne gangen er vi ikke mindre rause enn at vi gir disprilen til Commodore Computers, som piner trofaste kunder på en så smertefull og ettertrykkelig måte at selv historiens mest beryktede tyranner må gi tapt.

For hva skal man ellers si om det faktum at en god del kunder har blitt nødt til å vente flere måneder på maskiner, for så å blitt nødt til å vente enda et par måneder på montitor. Og når monitoren først dukket opp, hadde prisen steget med fem hunder kroner.

Og de som bestiller seg Amiga 4000/030 nå, får kun 2MB minne i stedet for 4MB (til samme pris), pluss et program (Scala) som ifølge manualen krever minimum 3MB for å virke. Hmm... hva med å kutte ut programmet og heller bruke pengene på minne?

Det er forståelig at Commodores aksjonærer krever økte inntekter og reduserte kostnader, men å pine folk på denne måten er bortimot utilgivelig! Og vi regner med at det er mer enn én som etterhvert har fått den perverse tanken at det blir mye rimeligere og greiere å kjøpe seg en PC istedet for en ny Amiga. Men det vil vi ikke!

Så: Kjære Commodore. Ikke gjør livet surt for alle oss entusiaster som har ofret alle våre penger og all vår fritid på Amiga. Ikke tøy strikken for langt, for da ryker den!

AmigaForum for fem år siden

"Hvis det kun er fantasien som setter grenser for hva en datamaskin skal brukes til, betyr det som regel at ingen vet hva den skal brukes til". Disse ordene skal visstnok Apple-gründeren Steve Jobs ha sagt en gang. Er Amiga en slik maskin? Farger, animasjon og lyd har gjort at mange har sett på den som et morsomt lekektøy uten praktisk verdi. Hva i all verden er vitsen med flere tusen farger? For ikke å snakke om multitasking - er det noen som har bruk for å gjøre flere ting samtidig? Da Amiga innførte disse begrepene for snart tre år siden, ble den fra flere hold møtt med solid skepsis. "En flopp", tenkte nok mange. Men hva skjedde da IBM lanserte sitt PS/2-system? Plutselig var multitasking og farger akseptert, om enn noe dyrere og tyngre i bruk. Dette er bare ett eksempel på at det ofte ikke er ytelsen og funksjonaliteten som bestemmer et produkts mottagelse. Det har veldig mye å si hvem som står bak. *(utdrag av lederartikkelen i Exec 2/88)*

NESTE AMIGAFORUM KOMMER I BEGYNNELSEN AV MARS

SOM VANLIG ER DET TOTALT UMULIG Å FORUTSI HVA SOM KOMMER I NESTE BLAD, OG VI ER DERFOR I FERD MED Å AVVIKLE DENNE SPALTEN. I EN OVERGANGSFASE VIL VI DERFOR KOMME MED GENERELLE ANTAGELSER OG STERKE PERSONLIGE ØNSKER. EN TING SOM IMIDLERTID ER SANT, ER AT DU FÅR VITE ALT SOM ER VERD Å VITE OM FMV-KORTET TIL CD32. VI TAR EN SKIKKELIG TEST AV DET! VI HAR OGSÅ EN ARTIKKEL SOM VIL GJØRE DEG LANGT KLOKERE NÅR DET GJELDER PROSESSORER, YTELSE OG UTVIKLINGEN PÅ DETTE OMRÅDET. EN ELLER ANNEN GLUPING BLIR INTERVJUET, VI TESTER ENVOY NETTVERKSPROGRAMVARE TIL AMIGA, ADORAGE VIDEOEFFEKTER, MASSEVIS AV SPILL, FORHÅPENTLIGVIS EN EKKEL NOVELLE, OG EN SPLITTER NY PD-SEKSJON. ELLERS VIL DU OGSÅ FINNE ALLE DE "GAMLE" SPALTENE, SOM F.EKS. AREXX, AMOS, DPAINT TIPS, OCTAMED-KURSET OG DEN UFORLIGNELIGE GURU MEDITATION-SIDEN.

LES AMIGAFORUM!

SKANDINAVIAS ENESTE RENE AMIGA-BLAD!

TIDLIGERE UTGAVER!

For deg som liker å ha ting i orden, tilbyr vi nå tidligere utgaver av AmigaForum. Bladene selges komplett med diskett for kr. 35,- pr. nummer

AmigaForum 1/92
Reportasjer: Amiga Symposiet-91 **Tester:** CDTV, Scala 500, HighSpeed Pascal, KCS PowerPC-board, Epson GT-6000 fargescanner, GVP Digital Sound Studio, Perfect Sound 3 og Audition 4, Real 3D, GVP G-force 030 Combo 40/4 akselleratorkort. **Spill:** Popolous II, Harpoon, Terminator 2, Robocop 3, Birds of prey. **Tips & Tricks:** Deluxe Paint, Desktop Publishing, Hjemmevideo. **Diverse:** Public Domain programvare, Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Scala 500 demodiskett.

AmigaForum 2/92
Tester: av Amiga 600, A570 CD-ROM, Professional Calc, Professional Page 3.0, VistaPro 2.0, Vidi-Amiga, Video Director, SuperJam, Stereo Master, DoubleTalk og AmiNet nettverk. **Spill:** Ork, Project X, Mega Twins, Agony, Turtles, The Keys to Maramon. **Tips & Tricks:** Hjemmevideo, Desktop Publishing, Deluxe Paint IV. **Diverse:** Safe Hex International, Public Domain programvare, Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Viruskillcre fra Safe Hex International.

AmigaForum 3/92
Reportasjer: Space Wars, Energisenteret på Dale. **Tester:** GVP PC-kort, Professional Draw 3.0, Mus eller baller, Caligari 2, Hyperbook, Multiface card, Watchdog, Scala MultiMedia MM200, Interbase, Bars & Pipes Professional.
Spill: Leander, Grand Prix Formula One, Red Baron, Another World. **Tips & Triks:** Hjelp!, Nybegynner- spalten (1), Amos-kurs (1), ARexx-kurs (1), Hjemmevideo, Virus, Deluxe Paint IV (2), Desktop Publishing (5).
Annet: Public Domain programvare, leserundersøkelse, Guru Mediatation.
Diskett: Locomotion og Bug Bomber!

AmigaForum 4/92
Reportasjer: Køln-messene, Amiga-symposiet 1992, Intervju med Vesa Meskanen og Øistein Boassen. **Tester:** OpalVision, PhonePak VFX, AVideo 24 og TV-Paint, Amiga 4000, Workbench 3.0, Floptical, 386SX-kort, tre aksselleratorkort for A500
Spill: Sherlock Holmes (CD-ROM), Premiere, Lure of the Temptress, Striker, King of Karate.
Tips & Triks: Hjelp!, Nybegynnerspalten (2), ARexx-kurs (2), Amos-kurs (2), Desktop Publishing (6), Deluxe Paint IV (2) **Annet:** Virus-spalten, Public Domain, Kjøp & salg, Postkassa, Guru Meditation. **Diskett:** Pokabal, Filezap, Numpad A600.

AmigaForum 1/93
Reportasjer: Politi-razzia på BBS'er, Virtuelt teater med Amiga. **Tester:** Amiga 1200, Amos Professional, Vector 68030-kort, Genlocker til Amiga, MegaChip 2000/500 **Spill:** Pinball Fantasies, Legend of Kyrandia, Lotus III, Nigel Mansell, Sabre Team.
Tips & Triks: Nybegynnerspalten, Amos-kurs (3), ARexx-kurs (3), DPaint tips: 3D-animasjon, Desktop Publishing. **Annet:** Virus-spalten, Public Domain, Postkassen, Kjøp & Salg, Guru Meditation. **Diskett:** Shoot'em up spill pluss BootX viruskiller, LZF filsysyem for komprimerte filer, samt AMOS-program.

AmigaForum 2/93
Reportasjer: Minidisc, Amiga på høyden igjen!, Demo-party i Danmark, En freak i fåreklær, Fremtidens super-Amiga.
Tester: Real 3D 2.0, InfoChannel 4.0, Mer om Amiga 1200, Miracle Piano Teaching System, Final Copy II, Golden Gate 486SLC, SASC 6.0, Deluxe Paint 4.5 AGA. **Spill:** The Lost Treasures of Infocom, Wing Commander, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, WaxWorks, Street Fighter II, Dragons Lair III, Sensible Soccer v1.1, Hjelp! **Tips&Triks:** Nybegynnerspalten, Amos-kurs (4), ARexx-kurs (4), Virus-spalten, Vervekampanje!, Deluxe Paint tips, Hjemmevideo: Redigering & genlock, Modem-spalten **Annet:** Public Domain programvare, Postkassa, Kjøp & Salg, Guru Meditation. **Diskett:** Megaball, Recover, VBVerlauf, ToolsDeamon

AmigaForum 3/93
Reportasjer: Amiga 4000T, The Gathering 1993, Commodore Brukerstøtte, Walter Østern. **Tester:** Professional Page 4.0, VLAB, Powerscan Professional, Harddisker til 1200, Skjermer for Amiga 1200/4000, GVP A1230 Turbo, Video Backup System, Kickswitch for A1200, Ekstern SCSI-harddisk, I/O Extender. **Spill:** Legends of Valour, Darkseed, Sleepwalker, Lemmings II, The Chaos Engine, Lionheart, No Second Prize, Hitchikers Guide to The Galaxy, BodyBlows, Tips.
Tips&Triks: Amos-kurs (5), Skolespalten, DPaint Tips, Hjemmevideo, Demo sider med Andromeda m.m., ARexx-kurs (5), Modem-spalten. **Diverse:** Public Domain programvare, Postkassen, Kjøp&Salg, Guru Meditation, Virus-spalten. **Diskett:** Cerca, Othello, Minefield m.m.

AmigaForum 4/93
Reportasjer: Virtual Reality med Amiga. Kroken på døra fo Commodores PC-divisjon, EIVA MultiMedia, Med Beranek i studio. **Tester:** VistaPro 3.0, Scenery Animator 4.0, Retina, Framestore, ImageFX, Digital Sound Studio, Real 3D v2.0, Directory Opus 4.0, Art Expression, M1230XA, A4091, Sony DAT-streamer, Litt om nettverk. **Spill:** SuperFrog, Flashback, Gunship 2000, Desert Strike, Premier Manager, Chapionship Manager '93, Flying Fortress, Walker. **Tips&Triks:** Amos-kurs (6), ARexx-kurs (6), Virus-spalten, Skole (geografi og norsk), Deluxe Paint tips, Galerie Le IFF, Hjemmevideo, Musikk, Demo-sidene (Andromeda), Modem-spalten. **Diverse:** Public Domain programvare, Tips & triks, Postkassen, Kjøp&Salg, Forum-disketten, Guru Meditation. **Disketten:** DiskSalv, nye monitordrivere, demoversjon av gloseprogrammet BrainWasher m.m.

AmigaForum 5/93
Reportasjer: Både gode og dårlige nyheter fra Scala, Mach 2.0 på flatmark, Hugo på TV2, Klubb-TV med Amiga i prestegården, Amiga CD32 lanseres i London. **Tester:** Merlin, Toshiba CD-ROM, GVP SCSI-kort til Amiga 1200, PowerDrive HD diskettstasjon, OctaMed. **Spill:** RoboCod 2, 1869, Dune II, Goal, TransArctica, Syndicate, Worlds of Legend, Ishar 1200. **Tips&Triks:** Amos-kurs (7), Skolespalten, Deluxe Paint tips, Video, Musikk, Demo-sidene (Spaceballs), Arexx-kurs (7). **Diverse:** Public Domain Programvare, Virus-spalten, Postkassen, Kjøp&Salg, Forum-disketten, Guru Meditation. **Disketten:** Digital Illusions, Norsk DiskSalv 2, ScreenSelector, regn og snø i DPaint, Klondike (kabal).

AmigaForum 6/93
Reportasjer: Tom Jahr om CD32, Rendez-Vous '93, Daniel Bloch. **Tester:** Brilliance, CD32, Quarterback Tools Deluxe, Fastlane Z3. **Spill:** SimLife AGA, Caesar, Ishar II, Woody's World, D-Day, Nippon Safes Inc. **Tips&Triks:** Amos-kurs (8), ARexx, Video, OctaMed-kurs (1), DPaint Tips (Lær å gå), Galerie Le IFF, Demo-sidene: Charts, Connect 19200, Base-sjekken (Rodeløkka). **Diverse:** Public Domain Programvare, Postkassen, Kjøp&Salg, Stilling ledig!, Novelle: The Virtual Nightmare, Guru Meditation. **Disketten:** OctaMed demo, Animasjoner (lær å gå), spillet Pipe.

AmigaForum 7/93
Reportasjer: IFA i Berlin, AmigaExpo '93, ASO, Intervju med Jeff Porter. **Tester:** Emplant Mac-emulator, **Zeus** aksellerator til A2000, Home Music Kit. **Spill:** Overdrive, Oscar (CD32), Global Gladiators, American Gladiators, Blastar, Trolls, Soccer Kid, One Step Beyond, F17 Challenge.
Tips & Triks: Video, Musikk, OctaMed-kurs (1), Amos-kurs (9), ARexx, Connect 19200, Base-sjekken, Tips, Spørsmål & Svar, Demo-sidene: Hva skjer i Norge?, Galerie Le IFF, AmigaForum-disketten, Public Domain programvare, Postkassen, Kjøp & Salg, Novelle: Hevnen, Guru Meditation.
Disketten: MultiTool2 v1.5, Spillet DAD, To demoer, Arexx-script, AMOS-program, Nettverksprogram, Intel Outside-logo og PD-oversikt.

AmigaForum 8/93
Reportasjer: Intervju med meteorolog Jarl Andersen. **Tester:** MediaPoint, Scala MultiMedia MM300, GVP EGS Spectrum, EditMate videoredigering. **Tema Kommunikasjon:** Innledning, NComm 3.0, Thor Offliner, GPFax, tre modem.
Spill: Qwak, Patrician, Prime Mover, Airbucks, Dogfight, Combat Air Patrol, Deep Core, Morph (CD32), Diggers (CD32). **Tips & Triks:** Amos-kurs (10), Arexx & Professional Page, OctaMED-kurs (3), Musikk, Video, Demo-sidene: Dette skjedde i 1993, Connect 19200, Base-sjekken, Public Domain programvare. Postkassen, Kjøp & Salg, Guru Meditation.
Disketten: Thor, Arexx-script til PPage, AHextris, TrikTrak, MiniPac og Tre demoer.

AmigaForum 1/94
Reportasjer: WOC i Köln, AmigaExpo i Trondheim, Intervju med Hubert Neumeier. **Tester:** VLab Y/C, Final Writer tekstbehandler, Boken "Introduksjon til Workbench 3.0", samt test av 7 skrivere og diverse utskriftsprogram. **Spill:** AirForce Commander, Elite II - Frontier, European Champions, Nascar, Body Blows Galactic, Cardiaxx, Disposable Heroes, Space Hulk, D/Generation (CD32), Lunar-C & Overkill (CD32), Zool (CD32). **Tips & Triks:** ARexx & CygnusED, AMOS, Connect 19200 med Base-sjekken, OctaMed (4), Video, Musikk (sampling, del 1). Public Domain programvare, Postkassen, Kjøp & salg, Guru Mediatation. **Disketten:** Arexx-makroer, Amos-prosedyrer, PD-oversikt, spillet Poing, CatEdit, Norsk katalog til "MultiTool", CycleToMenu 1.0, NComm 3.0.

Bestillingen sendes til:

AmigaForum,
Verkstedveien 4B
8013 Bodø.

AmigaForum+disk koster kr. 35,-
Bladene sendes i postoppkrav,
kr. 40,- i porto tilkommer.

CAPELLA

SuperJAM!

Det intelligente musikkprogrammet!

Det amerikanske firmaet Blue Ribbon Soundworks Ltd. har gjennom de siste årene markert seg som en ener når det gjelder musikkprogram til Amiga. Capella AS er norsk importør og kan tilby det komplette utvalget av musikkprogram og utstyr både for PC og Amiga!

Fra Blue Ribbon Soundworks kommer SuperJAM, et unikt musikkprogram for Amiga, som på en enkel måte lar deg komponere akkorder, rytmer og melodier. SuperJAM kommer komplett med alt du trenger for å skrive musikk, inkludert et interaktivt klaviatur på skjermen. Dette kan du kontrollere ved hjelp av musen eller tastaturet, og komplekse akkorder utføres ved et enkelt tastetrykk.

Av andre fasiliteter nevner vi blant annet følgende:

- Ferdigproduserte arrangementer og akkorder.
- Automatisk Intro, Fill, Break og End trigger.
- Du kan forandre stil, rytme, tempo m.m. direkte.
- Mange forskjellige akkordtyper.
- Grafisk seksjon for komponering og redigering.

Synes du kombinasjonen data & musikk høres vanskelig ut? Prøv SuperJAM, og oppdag at du tar feil!

Spør din lokale Amiga-forhandler!



Norsk importør:
Capella AS, tlf. 22 20 08 06

Atlantis Design 1993

Commodore

AMIGA 1200

NÅ MED SUPERT PAKKETILBUD!



Hvis du er på utkikk etter en datamaskin som er "personlig" i ordets rette forstand, bør du unne deg å ta en kikk på Amiga 1200. Siden denne lille vidundermaskinen ble lansert i vår, har den gått som varmt hvetebrød i tørt gress. Til tross for at dens ytre er slankt og kompakt, inneholder den en 68EC020-prosessor, diskettstasjon, harddiskkontroller, 2MB minne og store utvidelsesmuligheter. Den er en solid videreutvikling av våre tidligere modeller, med norsk operativsystem, bedre grafikk, høyere oppløsning og større hastighet. Det finnes mange gode grunner til at nettopp Amiga 1200 bør bli din neste maskin!

Pakketilbud med smell i!
Pakketilbudet "Desktop Dynamite" er et supertilbud, der du sammen med maskinen får tegneprogrammet Deluxe Paint, tekstbehandlingen WordWorth, samt spillene Oscar og Dennis! Tilsammen er normalprisen på disse programmene flere tusen kroner, så her er det virkelig penger å spare - besøk din Commodore-forhandler i dag!

Amiga 1200 er kort sagt datamaskinen som gir deg mer enn andre maskiner lover!



Commodore

Norsk agent: AddOn AS
Postboks 15 Blindern, 0313 Oslo

BLAD I POSTABONNEMENT

RETURADRESSE
AmigaForum AS
Verkstedveien 4B
8013 Bodø
Norge

CAPELLA

VELG ET KORT!

...og sørg for at du ikke blir sittende med Svarteper!



Hvis du er den lykkelige eier av en Amiga 1200, bør du snarest mulig reservere ekspansjons-porten under maskinen til GVP's nye vidunderkort, A1230 serie II. Dette er ikke bare et akseleratorkort, men også basis for et helt system av tilleggsutstyr for din A1200!

A1230-40/00/4-II er et kort som inneholder en 40MHz 68030, klokke, 4MB RAM og plass til matteprosessor. Dette kortet gjør din 1200 mye raskere enn f.eks. en Amiga 4000/030, og er i selv seg et supert produkt. Det finnes i en enda raskere versjon, nemlig A1230-50/00/4-II. Her er 68030-prosessoren på hele 50Mhz! Kortene kobles enkelt til i luken under maskinen, og du er klar til å kjøre med en gang!

Rask harddisk?

Siden Amiga 1200 har kun én ekspansjons-kontakt, har det til nå vært slik at når du får lyst på mer, må du bytte det kortet du har. Men nå trenger du ikke å bekymre deg over at kortplassen allerede er opptatt. GVP A1230-II har tilkoblings-muligheter for mange nye enheter, som f.eks. en lynrask SCSI harddiskkontroller. Denne gir deg tilgang til raskere og større harddisker, tape-backup og mye annet tilleggsutstyr.

Mer snadder!

Men det stopper ikke her! A1230-II er basis i et komplett system med tilleggsutstyr som vil gjøre selv Amiga 4000-eiere misunnelige! I løpet av kort tid kommer GVP med to nye produkter beregnet på A1230-II. Det ene er FLIPPER, en 16-bits sampler med en lydkvalitet som overgår CD-spillere. Et annet produkt er COBRA, en høykvalitets videodigitizer som plugges på kortet. Spennende... eller hva? Tør du virkelig satse på noe annet enn GVP A1230-II?

Sikkerhet

GVP er verdens største produs nt av tilleggsutstyr til Amiga. En anerkjent leverandør med et bredt produktspekter og fornøyde kunder. Tør DU å satse den ene kortplassen i din Amiga 1200 på noe som om et halvt år viser seg å være en flopp? Selvfølgelig ikke! Velg derfor GVP A1230-II, først som sist!



Norsk importør:
Capella AS, tlf. 22200806

Med A1230-II fra GVP slipper du å gamble!